CEA MAI CĂUTATĂ REVISTĂ DE JOCURI DIN ROMÂNIA!

NR 14 - 76 PAGINI - CD - 24.000 LEI

Revista devoratorilor de jocuri



PC GAMING









X-WING ALLIANCE



AOE: RISE OF ROME

GABRIEL KNIGHT 3

MYTH 2: SOULBLIGHTER

BALDURS GATE

TONIC TROUBLE

PRINCE OF PERSIA 3D

HOMEWORLD

TEAM FORTRESS 2

SIM CITY 3000

RESIDENT EVIL 2

ALPHA CENTAURI

AFLAŢI TOTUL: DESPRE CEA MAI BUNĂ CONSOLĂ DIN LUME: SONY PLAYSTATION JUCAŢI-VĂ DE PE CD: NBA LIVE 99 - TOCA2 - COMMANDOS: BTCOD - CLOSE COMBAT 3 - PRO PILOT 99



CUPRINS

PC GAMING

Adresă: St. N. Constantinescu 10 Bloc 11A, Scara B, Etaj 2, Apt 20 București 1, România

E-Mail: pcgaming@softnet.ro
Web: www.pcgaming.ro

NUMĂRUL 14

REDACTOR ȘEF · Camil Perian
ȘTIRI · Cristian Smaranda
SIMULATOARE · Dan Dimitrescu
CONSULTANT FINANCIAR · Silviu Petrescu
TEHNOREDACTARE · Sebastian Bob CPPKS

REDACTORI · Cristi Radu; Dragoș Inoan, Alex Bartic, Dan Marina, Marius Neacșa, Mihai Dobrică, Dan Antonescu

PROBLEME CD · 094265843
MARKETING · 092518533
PAGINĂ WEB · Softnet

PC Gaming (ISSN 1453-4398) este publicată lunar de Romas Comercial SRL, Splaiul Unirii 74, București 4.

Tipar: INFOPRESS S.A. ODORHEIU SECUIESC





Mare scandal

Ar trebui să ne mire că Sony și Nintendo s-au cam supărat cînd au aflat că domnul PC/Mac își trage emulator pentru ca toată lumea cu PC/Mac să poată să se distreze cu jocurile dumnealor? Păi nu ne-ar mira, zicem noi, și avem dreptate. Sony a intentat deja proces împotriva Connectix, care au oferit un emulator absolut complet de PlayStation pentru Mac (imediat a fost gata și emulatorul pentru PC, l-am testat și merge). Connectix a răspuns simplu, e dreptul lor să ofere așa ceva, și dreptul clienților să și-l procure, chiar mai mult, nu au încetat să vîndă acest produs. Acum vine rîndul companiei Nintendo, proiectul UltraHLE (emulator de Nintendo pentru PC) este pus pe "pauză" (pe Internet au apărut versiuni de UltraHLE care funcționează).

Subiectul este fierbinte, fără îndoială, este greu să afirmi că asemenea produse nu ar putea dăuna companiilor ce lucrează pentru console.





HERETIC 2 EXPANSION PACK

Expansion Pack-ul pentru Heretic 2 este aproape gata. Iată cîteva din principalele modificări aduse (veștile vin din partea unuia din beta testeri): Fuga. Acum se va putea fugi, cam cu de două ori viteza normala. Tornado este o nouă vrajă defensivă, excelentă în cazul în care vrei s-o tunzi de la locul faptei, îi va lovi pe cei ce te urmăresc.

Block este un nou skill pentru staff. Dacă oponentul este la o distanță anume, iar tu stai pe loc, vei bloca automat loviturile (skillul este excelent pentru multiplayer deathmatch).



NAVY SEALS

Despre Navy Seals am mai vorbit, chiar am redat un mic "episod" făcut de noi într-un joc de multiplayer acum ceva mai mult timp. Dar acela folosea Quake (unu, nici măcar Quake 2). Iată că acum Navy Seals folosește un engine 3D (ce am înțeles că are la bază engine-ul de la Unreal) ce oferă posibilitatea de a juca atît first person cît și third person view. Jocul va încerca să simuleze cît mai bine și realist tacticile, armele și echipamentele echipelor SEAL. Nu-i așa că vreți să vedeți cum va arăta?

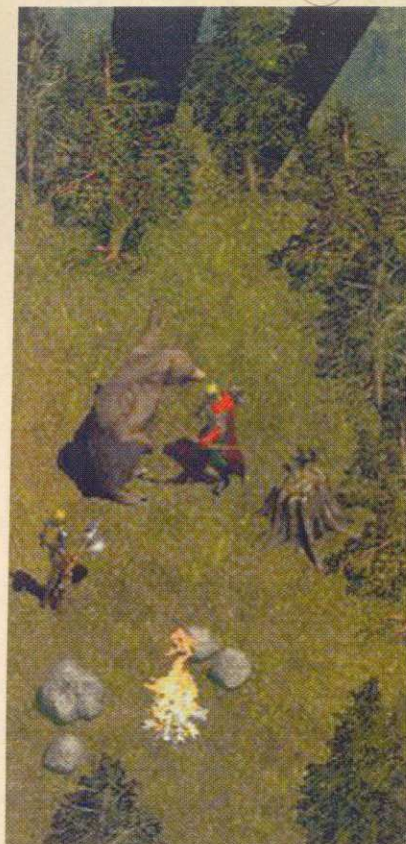




DAIKATANA

Reprezentatul Eidos ce a inspectat stadiul în care se află jocul a afirmat că întreaga echipă lucrează la cîte un episod odată, acum ei ajungînd la ... episodul unu. Imediat după ce vor termina episodul unu, vor trece la episodul doi, și așa mai departe, ce e de neînțeles aici? Se mai ridică ceva întrebări despre soarta jocului, în urma celor cîteva plecări ale programatorilor de la ION Storm, însă Eidos susține că Daikatana o duce cît se poate de bine și că probabil vom avea ceva concret prin aprilie sau mai.





NOX

Pentru al 3-lea trimestru din 1999, Westwood îşi propune sa ofere un RPG medieval, pe nume NOX. La ce ne putem aştepta de la NOX? Combat intens, teritorii pline de mistere ce abia aşteaptă a fi descoperite... Cu peste 100 de vrăji şi arme, jucătorii pot crea destule tactici şi combinaţii de luptă.
Grafica oferă un nivel mare de detalii, iar vederea este de sus, ceea ce oferă şansa de a observa foarte bine ce se întîmpla în apropiere, dar nu prea mult din ce este un pic mai departe sau dupa un colţ.

Environment-ul este interactiv, astfel încît putem muta bolovani pentru a bloca uşi, aduce surse de lumina în camere întunecate, sparge pereţi sau arunca apa peste focuri. În single player, veţi strabate 3 tarîmuri, întîlnind monştri şi vrăjitori, în timp ce urmaţi firul unei interesante poveşti. Veţi învăţa 8 skill-uri în 3 şcoli de lupte: Red (tactici cu focul), Green (puterile naturii) şi Blue (iluzia). NOX va oferi şi 8 moduri de joc în multiplayer, incluzînd: deathmatch, team play, melee (fiecare pentru el), capture the flag, king of the hill şi altele. Jocurile multiplayer vor putea fi jucate pe Westwood Online.



KA-52 TEAM ALLIGATOR



Simis a anunţat că lucrează la Ka-52 Team Alligator, un nou simulator din seria Team Combat, de data asta urmărindu-se elicopterul rusesc de atac Ka-52. Jocul va fi publicat de GT Interactive şi urmează să apară la sfîrşitul anului.

Jocul va suferi îmbunatăţiri la toate elementele cunoscute din Team Apache (în ceea ce priveşte echipa, întreţinerea avioanelor, variabile de complexitate ce vor face jocul atractiv atît pentru novici cît şi pentru avansaţi, şi chiar campanii semi-dinamice în timp real). Elementele noi vor include misiuni multiplayer în mod cooperativ, management tactic şi strategic avansat, AI superior şi posibilitatea de a "umbla" la setările echipelor în afara campaniilor.

Ka-52 nu este un elicopter fictiv, este un fel de versiune "roşie" a aparatului american Apache Longbow. Astfel jocul este interesant şi din punctul de vedere al comparaţiei între elicopterele americane şi ruseşti.

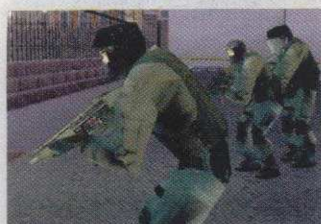
Ka-52 va folosi ultimul engine 3D de la Simis ("Daedalus") ce foloseşte poligoane şi accelerare geometrică. Daedalus a fost realizat de la 0 de către Simis în 12 luni, folosind experienţa pe care o căpătasera din simulatoarele create de ei. Simis chiar promite ca în Ka-52, daca se va rula pe calculatoare puternice, nu se vor putea distinge poligoanele din care este alcătuit un model. În orice caz, Ka-52 va fi optimizat pentru tehnologiile SIMD (aka Katmai) şi 3DNow!

Părinţii Larei lucrează în secret

S-ar putea spune că este o destul de ciudată afirmaţie, nu? Adică avem deja Tomb Raider III, şi totuşi încă mai este ceva secret?

Iată cum stau lucrurile: După realizarea jocului Tomb Raider II echipa iniţială s-a "detaşat" de la urmările Tomb Raider, deci momentan doar de la Tomb Raider 3, următoarele proiecte fiind încredinţate unor oameni relativ noi pentru subiectul în cauză. Zvonurile că echipa originală ar lucra la o tehnologie nouă pentru acelaşi joc (sau mai exact un gen de joc asemanător) s-au dovedit a fi false.

Cu toate că atît Eidos cît şi Core menţin tăcerea cînd este vorba de acest subiect, cîteva lucruri sunt clare: nu se lucrează la încă un joc third-person. Sunt în lucru cîteva jocuri de teapa Tomb Raider... dar nici unul din membrii ce au luat parte la prima apariţie a Larei nu sunt implicaţi în aşa ceva. Eidos spune că nimic nu este ferm stabilit, însă echipa lucrează la ceva. Suntem cu ochii pe ei.




Eagle Watch pe IGZ

Nici nu a apărut bine add-onul pentru Rainbow Six, că MSN Gaming Zone l-a și făcut jucabil pe serviciul lor. Este un eveniment inedit pe Zone, iar Microsoft chiar a redus prețurile acest joc.

Baldur's Gate expandat

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast va continua primul titlu cu noi questuri și încercări pentru fani și va apare în această primăvară Ep-ul, vă va duce prin zone inedite pline de personaje noi. Va fi vorba de o insula de lîngă regiunea Sword Coast. Scopul va fi de a ajunge pe insulă, de a o explora și de a îi descoperi secretele înainte ca ceva rău să se mai întîmple pe Sword Coast.

TANK...din nou

Am mai menționat cîte ceva despre jocul la care lucrează cei de la Longbow Digital Arts. Jocul este făcut pentru OpenGL, iar imaginile vor să arate ce poate engine-ul pentru teren, ce folosește LOD (Level Of Detail). Pozele au fost realizate pe 29 ianuarie, și folosesc Detail Texturing pentru a evidenția detaliile terenului.

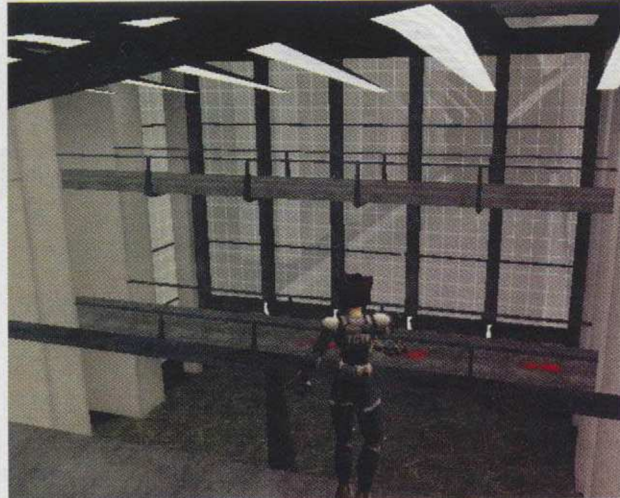





ONI



In 1999 un alt joc oferit de Bungie, pe lîngă o nouă versiune din Myth: The Fallen Lords, va fi Oni (cu versiuni pentru Windows și MacOS). Oni este povestea unei femei, Konoko, membră în Techno Crimes Task Force (TCTF). În una din misiuni va descoperi vinovații de uciderea părinților ei, lucru ce îi va modifica sensibil atitudinea și chiar aspectul, jocul avînd o tentă psihologică: lupta dintre datorie și dorința de răzbunare. În japoneză, Oni înseamnă fantomă, demon, deci titlul s-ar traduce ca lupta dintre Konoko și "oni"-ii ei. Acțiunea jocului este localizata într-un viitor SF cu tentă de manga (anime japonez), cu aromă de "La femme Nikita", "Ghost in the Shell" sau "Fists of Fury" (titluri de manga). Konoko evoluează pe parcursul jocului, abilitățile ei combative se îmbunătățesc pe măsură ce ea și lumea ei devin mai periculoase.





Oni va încerca să scoată un nou concept: "full contact action", combinație între arte marțiale și lupte cu arme de foc, într-un joc third person view. Arma a rămas fara muniție? Uită de ia și ia-ți inamicul la șuturi. Sau mai bine sari, lovește-l peste mînă, poate arma lui ajunge la tine dacă te miști îndeajuns de bine. Locul se aglomerează? Distruge luminile (a se citi sări cu piciorul în lustre), aruncă o grenada și sări pe geam înainte ca întreaga cameră să faca boom.

Ultimele tehnologii vor fi folosite pentru a aduce realismul în aspectul jocului: lumini naturale, vopseaua pereților în care să se reflecte lumina, animație "interpolată" (personajul sare, se rostogolește, evită lovituri, toate într-o mișcare cursivă, neîntreruptă). Toate într-un univers urban 3D, creat cu ajutorul artiștilor manga și evident graficienilor 3D. Bungie va încerca prin Oni ca jucatorii să își pună din nou întrebarea "ce se mai poate face într-un joc".

CONCURS PLAYSTATION

Nume / Prenume:

Telefon:

Răpuns:

Aveți consolă Playstation?

Pentru a da un răspuns trebuie desigur și o întrebare. Cine este Ninja?
1. Umbra întunericului 2. Lumina bucuriei
3. Un cîntăreț 4. Karate kid 35

Cîștigați un joc original NINJA: SHADDOW OF DARKNESS pentru Play Station oferit de Revista PC Gaming (ăștia suntem noi)



PLAYSTATION

STREET FIGHTER ZERO 3

Versiunea de Street Fighter Alpha 3 pentru PlayStation a avut un succes enorm în Japonia unde a fost oferită pentru prima dată de Capcom. Se pare că același succes ar putea fi realizat și în America însă aici sunt ceva probleme. Capcom așteaptă de la Sony ceva hardware și soft pentru ca programatorii să își facă treaba cum trebuie. Dacă acest lucru nu se va întîmpla, jocul va fi distribuit oricum în aprilie (adică fară PocketStation mode)

Dar cîteva detalii despre joc. Mai apropiați de el vor fi desigur cei care au jucat Street Fighter 2. Street Fighter Alpha 3 va avea 31 personaje (sunt incluse toate personajele din seria Street Fighter), clasici ca Ryu, Ken, Chun Li, dar și personaje noi: Cody, R. Mika (femeie wrestler ce seamănă izbitor cu Baby Spice) sau Karin Kuzuki, personaj preluat din manga japoneză ce are ceva de "discutat" cu școlărița Sakura. Apar și cîteva personaje abandonate în seriile trecute: Cammy, Thunderhawk (american get beget), Dee Jay (fun disco) și Fay Long (copie de Bruce Lee).



SF 3 continuă tehnica de luptă începută din SF 2 Turbo numită, adică aruncarea oponentului în aer dar continuînd să îi aplice acestuia serii de lovituri ("juggling combo"). Există desigur și combinații de butoane care dau șansa de evadare din asemenea situații a potențialelor victime. Stilul de joc este foarte puțin schimbat față de versiunile precedente de Street Fighter, anumite lovituri foarte folosite de jucătorii "slabi" (care repetă aceeași combinație într-un ritm enervant) vor necesita combinații mai dificile de butoane. Cea mai vizibilă modificare sunt însă cele 3 noi "super meter", "X-ism", "Z-ism" și "V-ism". Cele 3 bare vor indica cît să folosești din fiecare tip de putere. X dă mai mult damage și lungește indicatorul de block, Z dă posibilitatea de a folosi combinații din seria Alpha de Street Fighter (ca air block, Alpha counter, ș.a.), iar V crează un combo preferat pentru a distruge un oponent. Au fost adăugate și ceva istorioare pentru fiecare din personaje, iar acestea vor arăta puțin diferit.

În fine jocul confirmă eforturile depuse de Capcom pentru realizarea unui joc pentru console, cu sunet și grafică mult îmbunătățite.



CASTLEVANIA

Konami of America a terminat varianta pentru Nintendo 64 a jocului Castlevania. În plus este modificată povestea, schimbate personajele, iar environment-ul este 3D. În mare suntem obișnuiți cu intriga din genul asta de jocuri: un vampir mare (evident cu numele Dracula) care s-a trezit din somn și nu are ce face decît să sugă ... sîngele localnicilor. Luați locul lui Reinhardt Schneider, membru al familiei Belmont, ce se ocupă de mult cu vînatul vampirilor, sau al micuței Carrie Eastfield, care are, pe lîngă cei 12 ani, mingii magice de foc și brățări (nu de jucărie). Fiecare personaj are povestea lui, abilități și secrete și obiecte speciale.

Printre primii 10

3DO Company anunță cu mîndrie că BattleTanx, action shooter-ul pentru console Nintendo, a ajuns între primele 10 la vînzări după campania făcută în decembrie. Campania publicitară a avut succes, însă a avut mare importanță și faptul că BattleTanx este primul simulator 3D de tancuri pentru Nintendo 64.

Rollcage

Rollcage este un joc de curse realizat pentru PlayStation de Psygnosis.

Dar nu aceasta este știrea, nici că va fi disponibil în martie, ci am în colimator coloana sonoră a jocului, pe care sunt incluse ceva din Fat Boy Slim (2 "șlagăre" de pe "You've come a long way baby"), EZ Rollers, Aphrodite, Hoax, Feestylers, și alții, numai muzică bună la volan. Pedala pînă la podea, băieți!

Lode pentru Nintendo

Lode Runner 3D apare și în versiunea pentru Nintendo 64, Infogrames va oferi jocul în această primăvară. Producătorii jocului Sunt Big Band Software. Puzzle-ul original apărut pentru prima dată în 1983 are vîndute pînă acum peste 3,5 milioane de copii și a devenit rapid unul din cele mai populare jocuri pentru console în anii 80 și 90.

Noul titlu de la Infogrames vă va aventura în cinci lumi 3D (fiecare avînd 5 nivele, toate reprezentînd drumul lui Lode Runner de pe Pămînt la Pandora), cu sunet deasmenea 3D și cu camera dinamică cu control automat.



TribesGL

Cei ce au TNT și sunt pasionați de Tribes în mod sigur așteptau pentru acest joc suport pentru OpenGL. Nels Bruckner de la Dynamix a răspuns celor de la nvidia dimmension, asigurîndu-i astfel pe toți cei interesați ca lucrul merge bine pentru patchul de OpenGL. Pentru confirmare și pentru cei mai sceptici, iată și dovada în stînga: un screenshot luat din Tribes pe OpenGL.

Road Wars

Intense Entertainment oferă Road Wars, un joc de combat auto, pe un scenariu fictiv al unei lumi în care mai exista doar un singur sport, de curse extreme. Road Wars va avea 12 personaje diferite, fiecare cu mașina lui și opt combinații de trasee. Se va putea juca în Season Race, cursele cîștigate însemnînd bani petru upgrade-uri și reparații (un fel de campionat), sau curse de single și multiplayer.

F16 TOT AGRESIV

Bethesda Softworks a achiziționat drepturile pentru realizarea unui simulatorului F16: Aggressor despre care v-am mai informat în numerele anterioare.

Planurile de realizare sunt atît de realiste încît se spune că a fost necesar ca anumite amănunte de ordin militar să fie scoase din joc.
F16: Aggressor va include 40 de misiuni localizate geografic în Africa (va dați seama ce terenuri și ce detalii vor fi aici).

Un AI complex va va pune față în față cu inamici: avioane, tancuri, elicoptere și alte echipamente de sol. Aggressor va fi programat de experți în simulatoare și testat de US Air Force și US Navy, dorindu-se simulatorul cel mai apropiat de sistemul fly-by-wire de pe Falcon.

Jocul va avea evident și suport multiplayer pentru LAN și Internet, pentru jocuri cooperatve sau deathmatch. Curînd va fi deschis un site oficial (www.f16-aggressor.com)



REBORN



REBORN este un joc de acțiune și aventură 3D la care lucrează Neverlab. Reborn are o temă SF, este rapid ca mod de joc, și cu tente cinematice. Nivelele variază de la zone urbane la lumi subterane și largi spații exterioare, iar armele sunt prezente într-o gamă largă, în mare parte axate pe putere mare de foc și explozive. De asemenea jocul va include și vehicule de teren și zburătoare. Reborn folosește un engine numit "Geometric Computing" care are suport OpenGL, Direct 3D și Glide.

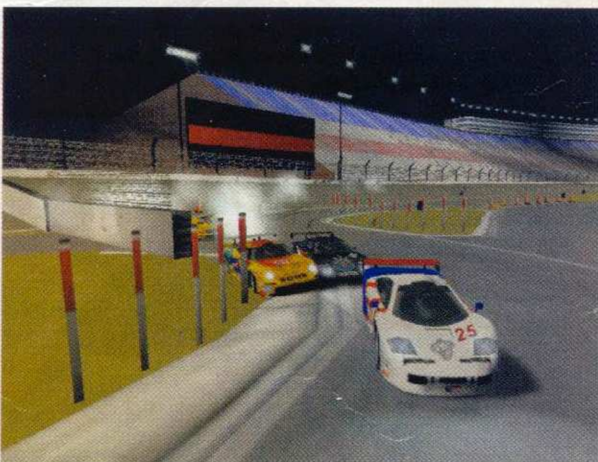




SPORTS CAR GT

Sports Car GT este un simulator auto ce va fi oferit de EA Sports, ce are la bază imagini renderuite 3D pentru a oferi senzații tari jucătorilor. Vor fi incluse efecte meteo ce vor afecta acțiunea jocului (ploaie, etc), sau posibilitatea de a alege la ce oră să aibe loc cursa. Sports Car GT va oferi posibilitatea pilotării a peste 45 mașini, printre care: Callaway C7 & C12, BMW M3, Saleen Mustang, Panoz GTR1, McLaren F1 GTR, Mercedes CLK GTR, Vector M12.







CONCURS

CÎȘTIGAȚI JOCUL ARMY MEN ȘI ÎN PLUS 3 TRICOURI ORIGINALE CU SIGLA UBISOFT!

ÎNTREBARE: CE FEL DE SOLDAȚI SUNT CEI CU CARE JOCI ÎN ARMY MEN?

Pentru a participa la concurs, răspundeți la întrebarea de mai sus, completați răspunsul, alături de datele personale pe acest talon și aruncați-l într-un plic pe care este trecută adresa redacției.

Nume________________
Prenume________________
Telefon________________
Răspuns________________

Se acceptă mai multe taloane, doar dacă sunt originale. Data limită a concursului este reprezentată de data de apariție pe piață a numărului 15 PC Gaming



Adresa: Șos. Panduri nr. 31, bl. P2, ap. 25
Tel/fax: 411.10.45, tel: 094/35.10.25
E-mail: sserban@ubisoft.ro

CE AI FACUT IN ULTIMII 5 ANI?

Te simți frustrat? Ai făcut ceva interesant și vrei ca oamenii pasionați de jocuri din România să vadă ce ai făcut tu? Nimic mai simplu. Trimite-le la noi și vor fi puse pe CD-ul revistei. Peste 2 numere, CD-ul PCG cu pricina va găzdui ceea ce voi ne-ați trimis sub formă de creații proprii.

Ce vă rugăm noi sunt următoarele: ceea ce trimiteți trebuie să se încadreze în categoriile și să respecte condițiile menționate în partea dreaptă pentru a fi luate în calcul și a fi puse pe CD. Trimite-ți urgent!

MOD DE TRIMITERE:

A. Dischete prin poștă

B. E-mail: pcgaming@softnet.ro, dacă fișierul are maxim 500k.

C. Telepatie - însă nu garantăm recepționarea

CATEGORII:

A. Nivele de jocuri pentru
1. Quake
2. Quake 2
3. Half Life
4. Starcraft
5. Unreal

B. Demo-uri - programare
1. C++
2. Assembler

B. Alte chestii
1. Jocuri
2. Utilitare

1. Ceea ce trimiteți să fie arhivat ca fișier self extracting și să aibă un nume reprezentativ

2. Pe lîngă programul efectiv, arhiva trebuie să mai conțină un fișier text unde să fie descris ce reprezintă ceea ce ați trimis și datele voastre personale.

3. Să luați premiile oferite prin tragere la sorți.

CE AI FĂCUT ÎN ULTIMII 5 ANI?

AL DOILEA MDK

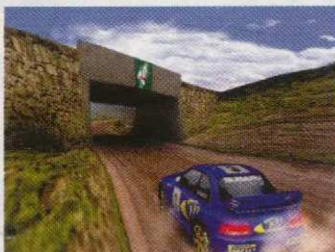
Bioware, cei care au lansat recent Baldur's Gate, au oferit ceva informații despre MDK2, la care se lucrează acum (desigur nu cred ca există cineva pe care MDK sa-l fi lasat indiferent).

Cea mai importanta chestiune ar fi noul engine folosit, Omen Engine, ce va oferi în joc lumini dinamice, atît pentru personaje cît și pentru "decoruri".

Nivelele vor avea parte de o geometrie liberă, fiind construite nu numai din poligoane, cît și din părți dinamice și animate.

Literă de lege va fi și realismul, engine-ul urmînd să respecte destul de îndeaproape legile fizicii (alea de începem să le învățăm în liceu, dar nimeni nu e atent), și mai mult, sa se poata interacționa cu elementele din nivel în mod realist.

RALLY MASTERS: RACE OF CHAMPIONS





Digital Illusions, cei ce sunt responsabili de Motorhead, rămîn în domeniul lor și oferă ceva imagini din următorul lor joc, Rally Masters: Race of Champions.

De arătat arată foarte bine, evident cu ceva placă serioasă, să sperăm ca va fi ceva mai mult ca joc decît anteriorul lor joc, plicticosul Motorhead...



TOMB RAIDER 3 E MULT MAI MIC

Ați avut ocazia nu mai devreme de numărul trecut să citiți prezentarea jocului Tomb Raider 3. Articolul pe ansamblu denota asemănările dintre Tomb Raider 3 și producțiile anterioare ale seriei și faptul că acest joc nu prea aduce nimic nou, deosebit, interesant sau atractiv. Ce probabil v-a mirat a fost imensul scor de 84 pe care l-a primit. Cum a ajuns acolo, nici noi nu știm. Cert este că scorul jocului, pe care redactorul nostru l-a oferit atunci, și care este valabil , corect și va ramîne pe eternitate este modestul 68, pe care însă jocul îl merită.



BRAIN REGAIN

Nemira Media și Fundația DEC Nemira își propun în cadrul programului de sprijinire al tinerilor creatori *brain drain/brain regain* să sustina proiecte în domeniile : proiectarea jocurilor PC, editare produse multimedia, publicații electronice. Vor fi cooptați în proiectele Nemirei Media sau sprijiniți de fundația DEC Nemira graficieni, programatori, scriitori.

Principalul scop este stoparea fenomenului *brain drain,* prin atragerea prin atragerea tinerilor talentați în programe autohtone care să permită dezvoltarea lor profesională în condiții de trai cît mai bune. Proiecte pot depune și tinerii plecați deja din țară și dornici să se întoarcă în România dacă li se oferă condiții similare celor din occident. Informații suplimentare se pot obține la tel 2228916.

2D si comic

De la TopWare, aflăm că se lucrează la un joc de aventură 2D comic, "Galador". Localizată în teritoriul Germaniei, povestea fantastică a jocului are ca personaj principal un erou timid care este transformat de către un vrăjitor în print, care trebuie să se întoarcă înapoi la identitatea lui inițială.

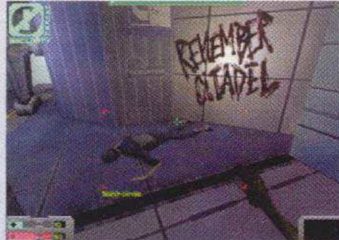
Pe drumul său de întoarcere dă peste un alt vrăjitor, care îl face urs, apoi întîlnește "Eroina Mascată" și contele Vampir. Povestea este creată de cunoscutul scriitor Jacek Piekara (drept să spun, mare nemilos, să facă atîtea bietului om...).

K&M Mission Pack

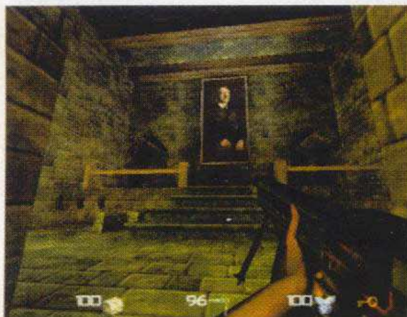
TopWare va oferi în martie Knights & Merchants mission CD. Vor fi 15 noi misiuni;
2 noi structuri;
2 noi trupe militare;
o ocupație nouă;
peștele ca resursă;
și arhitectura terenului mult îmbunătățită față de versiunea originală a jocului.

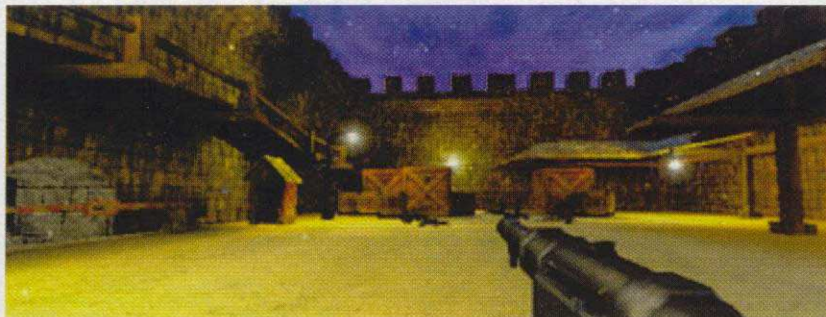
System Shock 2 chat

Irrational Games, cei răspunzători de System Shock 2, au deschis un canal pe IRC, pentru discuții, evident, pe tema acestui joc. Pagina oficială despre System Shock 2 este http://www.systemshock2.com/, iar canalul de IRC se numește "#System'Shock'2" (folosiți orice client uzual de irc, cum ar fi mIRC).









MORTYR

Sebastian Mortyr. 33 ani. Călător în timp. Specializări: Arme, explozive, comunicații. Personaj principal într-un nou joc de la Interactive Magic. Mortyr este un joc după un scenariu "ce ar fi dacă ...?". Dacă naziștii ar fi cîștigat războiul, Jurgen Mortyr, ofițer nazist și el, crede că pămîntul este prins într-o realitate alternativă care nu ar fi trebuit să se întîmple și descoperă QFD (Quantum Folder Device), un fel de mașină a timpului, pe care naziștii au folosit-o pentru a schimba cursul istoriei. Fiul său, Sebastian, va trebui să folosească mașina și să se întoarcă în timp, pentru a rescrie istoria. Scopul jocului este de a evoca atmosfera Germaniei din anii 40, inclusiv armele fiind folosite în acest sens. Efectul este diferit, fără însă a aduce prejudicii graficii cuvenite unui first person shooter. Atenție a fost acordată AI-ului inamicilor, fiind de preferat de acum mai puțini monștrii dar ceva mai inteligenți. Mortyr are ceva influențe la capitolul AI de la Half-Life.

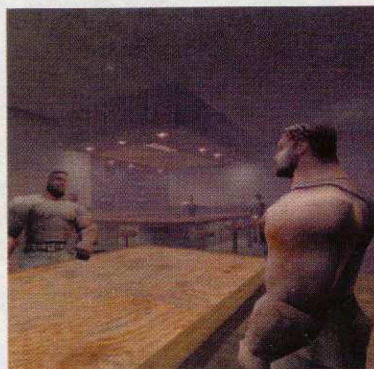
Pentru jocul în multiplayer, pe lîngă clasicele deathmatch și capture the flag, Mortyr va include încă două modalități de joc cooperativ: două echipe umane sau luptă cu o echipă controlată de calculator. Concluzia care poate fi trasă este că Mortyr nu este un shooter revoluționar, însă probabil nici nu se vrea unul. De un lucru suntem siguri, cine a gustat din Wolfenstein 3D în mod sigur va fi interesat de acest joc.

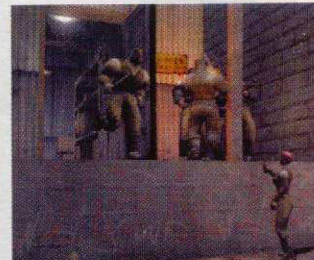






KINGPIN











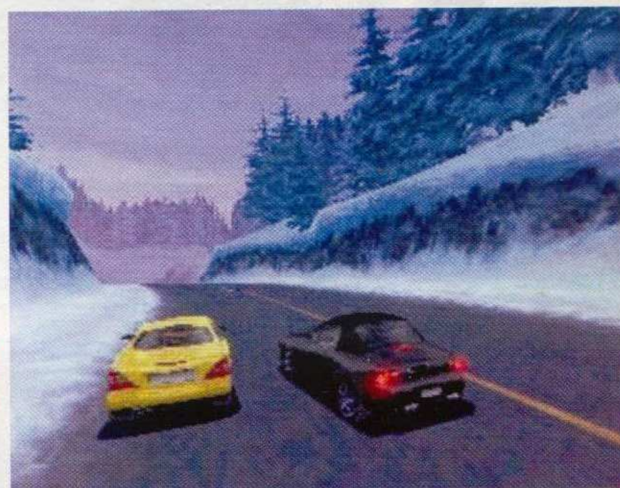


NEED FOR SPEED 4

NFS 4 nu va reprezenta doar o cifră nouă. Va fi un nou engine ce permite îmbunătățirea graficii, realismului și a inteligenției artificiale.

Veți putea concura cu două noi mașini față de versiunea anterioară: Ford Falcon XR8 și Holden HSV GTS iar pentru ca totul să fie mai spectaculos un nou mod de cursă vă va permite să puneți propria mașină ca trofeu pentru cel ce va câștiga întrecerea. Alaturi de aceste 2 vehicule vor mai apărea BMW-uri, Trans Am și Porsche.

Va fi deasemenea îmbunătățit și modul de ciocnire, distrugerea mult mai detaliată a mașinii sporind spectaculozitatea jocului și a întrecerii.











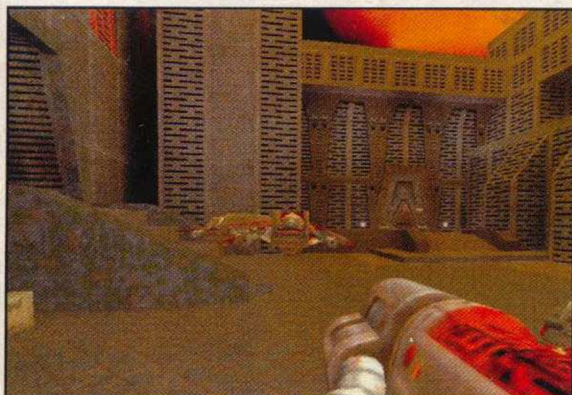


TOPURILE LUNII






LOC	TEN	NUME JOC	TIP JOC	TIMP	SCOR	PREZ	DISTRIB.
1 (4)	▲	NEED FOR SPEED 3	Driving	3	93	11	Best Comp
2 (1)	▼	STARCRAFT	RTS	6	90	7	Cendant
3 (5)	▲	HALF LIFE	3D Shooter	1	97	11	Cendant
4 (9)	▲	COMAMANDOS: BEL	RTT	6	95	9	Eidos
5 (2)	▼	CARMAGEDDON 2	Driving	1	92	12	SCI
6 (-)	▲	FIFA 99	Sport	-	93	12	Best Comp
7 (6)	▼	QUAKE 2	3D Shooter	6	-	-	Activision
8 (7)	▼	CAESAR III	RTS	3	89	12	Cendant
9 (-)	▲	TOMB RAIDER 3	Action/Adv	-	68	13	Eidos
10 (-)	●	FALLOUT 2	RPG	1	95	12	GTInteract.



TOPUL REDACŢIEI

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	QUAKE2	3D Shooter	-
2	ALIENS VERSUS PREDATOR	3D Shooter	-
3	BALDUR'S GATE	RPG	90
4	HALF LIFE	3D Shooter	97
5	DELTA FORCE	3D Shooter	-

TEN - Tendinţa jocului în top
TIMP - Numărul de luni în top
PREZ - Numărul în care a fost prezentat
DEMO - Numărul în care este demo-ul



TOPUL VÎNZĂRILOR

LOC	NUME JOC	TIP JOC	SCOR
1	FIFA 99	Sport	93
2	X-FILES	Adventure	65
3	SIX OF THE BEST	Adv/Arc/Sim	-
4	TRESPASSER	3D Shooter	90
5	HALF LIFE	3D Shooter	97

În sfîrşit! Starcraft a părăsit locul 1 din topul celor mai jucate jocuri. E drept că a căzut, însă surpriza este că numai 1 vot a despărţit Need for Speed 3 de Starcraft deci luna viitoare poate vom asista (sau nu) la revenirea Starcraft-ului în pole position. Luna acesta numai 2 intrări în top, FIFA 99, cel mai bun joc de fotbal şi modestul Tomb Raider 3.

Pentru a participa la topul lunii, este necesar şi suficient să decupaţi acest talon, să completaţi pe el primele voastre 5 cele mai jucate jocuri ale ultimei luni şi detaliile personale şi să îl trimiteţi pe adresa redacţiei

Nume & Prenume:

Joc favorit all time:

Locul 1

Locul 2

Locul 3

Locul 4

Locul 5

PC GAMING.EXE

PESTE 30 DEMOURI/PATCHURI/UTILITARE

CUM PORNEŞTE

Luaţi CD-ul în mîna dreptă. Cu mîna stîngă apăsaţi butonul de la CD-ROM pentru a-l deschide. Puneţi CD-ul din mîna dreptă în drive, cu faţa cu desen în sus. Scoateţi degetul din CD. Apăsaţi cu oricare dintre mîini butonul de la CD-ROM pentru a-l închide. Aşteptaţi puţin. Folosind Windows Explorer-ul duceţi-vă pe drive-ul care reprezintă CD-ROM-ul. Executaţi un dublu-click pe numele de cdgaming.exe. Dacă aşa nu aţi nimerit, după ce introduceţi CD-ul şi închideţi drive-ul daţi din Windows START apoi RUN şi scrieţi litera CD-ROM drive-ului vostru urmată de :\cdgaming.exe De exemplu dacă CD-ROM drive-ul vostru este D scrieţi la RUN D:\cdgaming.exe Dacă tot nu aţi reuşit încă...

UTILITARE

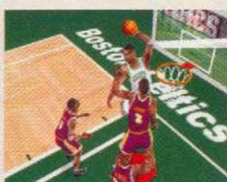
- 3DMARK
- ANTIVIRAL TOOLKIT
- DIRECTX 6.1
- GETRIGHT
- HYPERSNAP
- ICQ
- MEDIA PLAYER
- NETSCAPE
- SMACKER
- TIRTANIUM
- WINRAR
- WINZIP



- WINZIPSE

DEMO

- EXCESSIVE SPEED
- GRUNTZ
- LINKS 99
- NBA LIVE 99



- ATHENA
- CLOSE COMBAT 3
- COMMANDOS: BTCOD
- THE LOST CONTINENT
- PRO PILOT 99
- QFG 5
- TOCA 2



- XPLANE

PATCH

- BALDUR'S GATE
- DEAR HUNTER 2



- RAILROAD TYCOON
- GANGSTERS
- FORSAKEN
- NFS 3
- DESCENT 3
- PRO PILOT 99
- LUFTWAFFE COMMANDER

FILME

- HOMEWORLD
- DIABLO 2

VĂ RECOMANDĂM DEMO-URILE



NBA LIVE 99

Super sport la superlativ. NBA Live 99 continuă seria NBA a firmei Electronic Arts într-un mod strălucit. În continuare în joc se pune accentul pe viteză, pase şi faza rapide şi nu în ultimul rînd spectacol.



CLOSE COMBAT 3

Jocul se axează pe invazia Uniunii Sovietice de către germani începînd din 1941 şi terminîndu-se cu căderea Berlinului în 1945. Lungimea campaniei în joc va fi de nu mai puţin de 4 ani!



COMMANDOS: BTCOD

Europa de Est, Grecia şi Germania sunt locurile unde trebuie să termin treaba începută în jocul anterior. De această dată ei sunt aşteptaţi cu unităţi Panzer şi Luftwaffe deci viaţa nu mai este uşoară



TOCA 2

Demo-ul vă permite să jucaţi 3 tururi single race pe circuitul Croft fie cu Honda fie cu Ford. Sunetul, grafica sunt perfect setabile din cadrul meniului. Poate fi deasemenea înregistrat parcursul.

DE AICI ACTIVAŢI

Fiecare buton din partea stîngă a browser-ului denumeşte una dintre secţiile specifice din cadrul său. Astfel, prin apăsarea butonului DEMO va fi activată selecţia de demo-uri în cadrul ferestrei centrale. Butonul APLICAŢII va aduce în centru programele utilitare de grafică, sunet sau altele care sunt prezente pe acest CD. Butonul PATCH vorbeşte de la sine despre întrebuinţarea sa, dîndu-vă posibilitatea de a instala mini-îmbunătăţiri la jocurile voastre favorite. La Filme veţi putea vedea 2 filme, unul al jocului Homeworld iar altul al foarte aşteptatului Diablo 2 (doar că e în germană)



În acest loc sunt prezentate imagini din jocul, utilitarul sau add-onul care este selectat. Dacă daţi click pe această imagine va fi expusă una mult mai mare

Apăsînd pe aceste butoane puteţi vizualiza alte imagini

De aici se lansează programul de instalare al aplicaţiei selectate

Text care vă informează, cît de cît, asupra aplicaţiei pe care aţi selectat-o

Un buton foarte folositor să treceţi browser-ul în background în loc să-l închideţi

Se apasă înainte de culcare

CIVILIZATION:CALL TO POWER

Distribuitor: Activision
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Civilization
Redactor: Cristi Radu

"Conceptul jocului a rămas acelaşi: de la o mînă de oameni neajutoraţi din comuna primitivă, prin descoperiri ştiinţifice şi tactici militare, economice sau politice, se urmăreşte crearea unui imperiu prosper gata pentru cucerirea spaţiului"

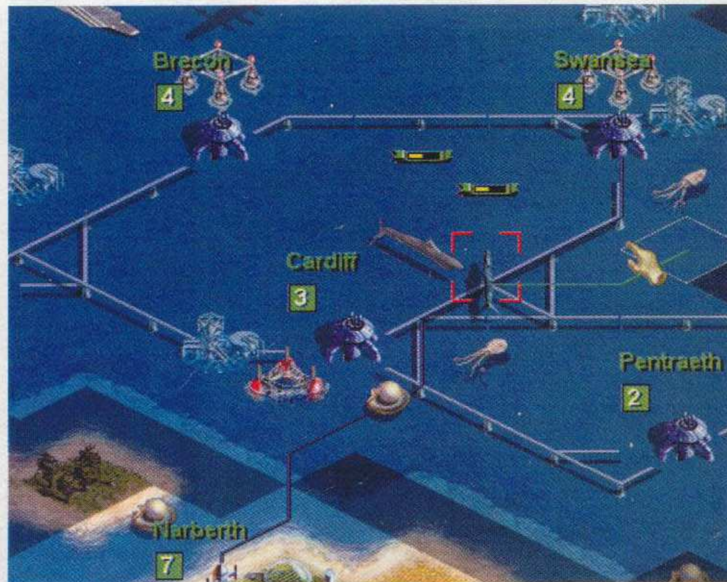
Activision deţine licenţa pentru numele şi conţinutul jocului Civilization. În urma unui îndelungat proces dintre Activision şi Sid Meier, Activision a hotărît că a sosit vremea să valorifice asul din mînecă. S-a format o echipă nouă condusă de o femeie programator Cecilia Barajas, care speră să menţină renumele jocului Civilizations cel puţin la acelaşi nivel la care am fost obişnuiţi. Pentru a atinge acest deziderat, Barajas a introdus o mulţime de elemente originale, nealterînd însă elementele distincte ale seriei Civilization, cu care acesta se confundă în realitate.

Conceptul jocului a rămas acelaşi: de la o mînă de oameni neajutoraţi din comuna primitivă, prin descoperiri ştiinţifice şi tactici militare, economice sau politice, se urmăreşte crearea unui imperiu prosper gata pentru cucerirea spaţiului. Desigur că acest deziderat nu este simplu de atins deoarece computerul, prin intermediul coloniilor sale încearcă prin orice mijloace să te împiedice în planurile tale evoluţioniste, el însuşi urmărind supremaţia. Aspectul grafic a rămas aproape neschimbat faţă de Civilization 2 conform principiului dacă nu-i stricat nu-l repara. Bineînţeles că au fost adăugate unităţi noi şi aspectul general a fost reactualizat pentru standardele începutului de mileniu însă s-a lucrat cu dezideratul funcţionalităţii ca prim element luat în considerare.

Harta este văzută dintr-o perspectivă izometrică, pseudo-3D, fiind în primul rînd funcţionala. Modalitatea de joc rămîne în continuare pe turn-uri deoarece un sistem real-time nu ar permite timp suficient de gîndire pentru evaluarea situaţiei şi planificarea strategiilor şi tacticilor. De altfel chiar Cecilia Barajas spune că a urmărit două lucruri pentru a face Civilizations: Call to Power mai atractiv. În primul rînd s-au mărit posibilităţile de dezvoltare ale imperiului prin diverse metode: militare, economice, politice sau chiar religioase. În al doilea rînd sunt oferite mai multe













O abordare oarecum diferită față de Alpha Centauri, care este desigur rivalul cel mai evident pentru Civilization: Call to Power, este evidentă cînd se observă rolul decisiv pe care îl are folosirea mouse-ului. Acesta este folosit în mod aproape exclusiv pentru comanda unităților, care pot fi chiar grupate într-un mod foarte asemănător cu cel din jocurile de genul Starcraft, pentru a conduce atacuri de o forța mai mare. Rămîne de văzut dacă această variantă este cea adecvată, deoarece cu siguranța nu este și cea mai rapida

Tot un împrumut de la jocurile de strategie real-time este și numărul mare de unități totuși unice în diversitatea lor. Ideea producătorilor este aceea de a oferi chiar o serie de scule pentru a modifica și a crea unități noi. Multitudinea de posibilități care se deschid prin această impresionantă avalanșă de unități poate fi cu adevărat apreciată doar în modul multi-player pe care Civilization: Call To Power îl suportă ca orice joc al anului 1999.

Alte elemente noi introduse sunt dezvăluite de posibilitatea colonizarii mărilor și spațiului. Spațiul este văzut ca o pătură cenușie suprapusă hărții propriu-zise. Bazele construite în spațiu sunt mult mai scumpe însă unitățile produse aici au o putere de foc mult mai mare, se mișcă mai ușor datorită lipsei atmosferei și pot ataca baze terestre.

Pe același principiu funcționează și suprafața mării pe care se pot construi, dacă ați descoperit tehnologia necesară, orașe și tunele de transport. Cu ajutorul acestor tunele se poate face foarte ușor transportul trupelor între continente însă dacă inamicul poseda cunoștințele necesare le poate sabota lasîndu-ți prețioasele trupe fară aer.

Posibilitățile economice sunt și ele mult mai bogate decît în Civilization 2. Toate resursele sunt vizibile pe hartă, un oraș putînd avea la un moment dat chiar monopolul asupra unor produse. Monopol înseamnă stabilirea prețului la bunul plac și deci cîștiguri în consecința. Se pot deschide rute economice între orașe aparținînd unor națiuni diferite. Iar pe aceste rute chiar sunt reprezentate caravanele care transporta marfurile dintr-un motiv foarte simplu: acestea pot fi atacate și pradate de valorile pe care le transporta fară ca aceasta să însemne o declarație de război...

Rămîne de văzut cît succes va avea însă Civilization: Call to Power avînd în vedere concurența puternică din partea lui Sid Meier care lansează Alpha Centauri cam în aceiași perioadă.







variante de strategii de dezvoltare iar finalul este întotdeauna incert.
Însă noutățile introduse de Civilization: Call to Power sunt cel mai evidente în interfața mult îmbunătățită. Astfel fereastra de modificare a proprietăților și funcționalității orașelor a fost mult îmbunătățită în plus adaugîndu-se elemente noi.

Tot în această idee, de a crea o grafică cît mai funcționala unitățile sunt mult mai bine animate, în funcție de direcția în care se mișcă, iar în timpul luptelor acestea reflectă starea în care se află. Un lucru foarte util este modalitatea de reprezentare a gradului de experiența a unităților. Cele care au mai multă experiență sunt mai masive, spre deosebire de cele neexperimentate.

Tot ca o noutate, într-un fel așteptată, este adăugarea a încă o mie de ani de dezvoltare tehnologică și politică. Finalul nu mai este reprezentat doar de ieșirea omului în spațiu ci de colonizarea lui și descoperirea unei rase extraterestre. Soarta viitorului depinde însă în mare măsură de tine, acesta putînd foarte bine să fie negru și apăsător în genul celui din Blade Runner dacă ecologia nu te-a interesat prea mult sau din contră se poate ajunge la un final de tip StarTrek în care toată lumea trăiește în armonie ca rezultat al modului democratic în care au fost conduse națiunile.







X-WING: ALL

Distribuitor: Activision
Tip joc: Sim spaţiu
Seamănă cu: Ballance of Power
Redactor: Marius Neacşa

"Poveste XWA urmăreşte două cursuri paralele. Componenta principală este legată de continuarea luptei Alianţei Rebele după înfrângerea suferită în Batalia de pe planeta îngheţată Hoth. Cea de a doua parte priveşte lupta pentru supremaţie economică între două familii rivale"



Nici nu s-au racit bine blasterele după recentele evenimente din universul Star Wars ce au avut loc pe durata serviciului sub culorile Rogue Squadron (PCG#11), nici nu a trecut macar un sfert din vacanţa binemeritata la care te gîndeai de fiecare data cînd terminai o misiune, ca eşti iaraşi chemat la datorie. Noua încercare se numeşte X-Wing Alliance şi este o producţie LucasArts în colaborare cu cei care au realizat succesul X-Wing vs Tie Fighter: Totally Games. Se continua astfel aceasta serie cu un nou sosit care se spera sa fie deasupra tuturor.

STORY LINE

Povestea XWA urmareşte doua cursuri paralele. Componenta principala este legata de continuarea luptei Alianţei Rebele dupa înfrîngerea suferita în Batalia de pe planeta îngheţata Hoth. Cea de a doua parte priveşte lupta pentru supremaţie economica între doua familii rivale, lupta ce degenereaza în cele din urma în conflict militar. Jucatorul întruchipeaza un membru al uneia dintre familii care urmeaza sa se alature Alianţei. Vei avea astfel doua griji majore pe cap: Imperiul şi familia duşmana. Ameninţarea imperiului pentru Alianţa e clara. Cea mai buna întruchipare a sa este cea de-a doua Death Star, împotriva careia vei lupta în batalia de la Endor.

Pericolul reprezentat de cealalta familie nu este cu nimic mai prejos, înca odata subliniindu-se faptul ca orice conflict are la baza şi un criteriu economic, mai ales daca acesta este legat de comerţul în cadrul galaxiei.

Avantajul principal al acestui scenariu este reprezentat de numarul mare de situaţii conflictuale care pot genera confruntari. La aceasta se adauga marirea proporţionala a teatrului de lupta. Se "peticeşte" astfel lipsa de story-line din X-Wing vs Tie Fighter.

DOUBLE SIDE/DOUBLE DENSITY

De-a lungul seriei XWing, fiecare misiune era o mica piesa dintr-un puzzle pe care, daca-l construiai cum trebuie ajungeai sa cîştigi o batalie. De acum aproape fiecare misiune este o batalie în toata regula. Confruntarile vor avea loc în pîna la patru sectoare de activitate, iar amploarea lor se poate extinde de la un singur sistem, grup de sisteme pîna la dimensiuni galactice. Fiecare batalie poate sa cuprinda mai multe angajari în diferite zone. Astfel ca durata unei misiuni creşte foarte mult. Se ajunge astfel la o complexitate pentru a carei rezolvare o sa-ţi foloseşti din plin hyperdriver-ele, wingmen-i, şi mai ales...mintea.

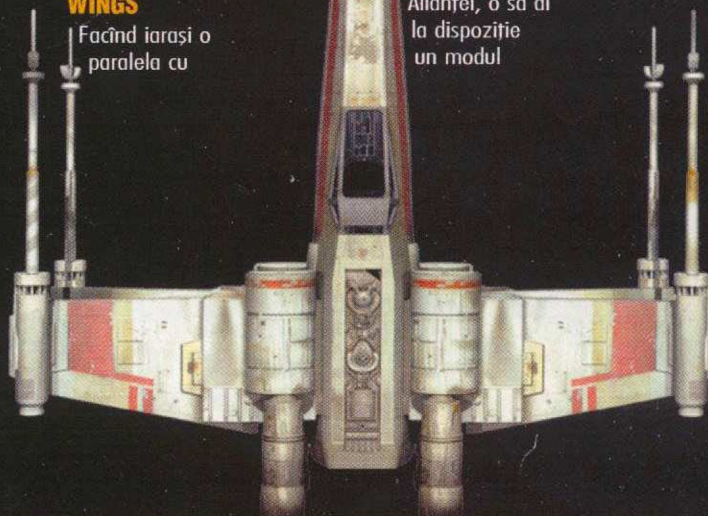
WINGS

Facînd iaraşi o paralela cu Rogue Squadron, trebuie menţionata prezenţa Millenium Falcon-ului. Dar, surpriza, în locul mult invidiatului Han Solo şi a prietenului Cheewbacca, la comenzi sta confortabil nimeni altul decît...The Player! adica TU!

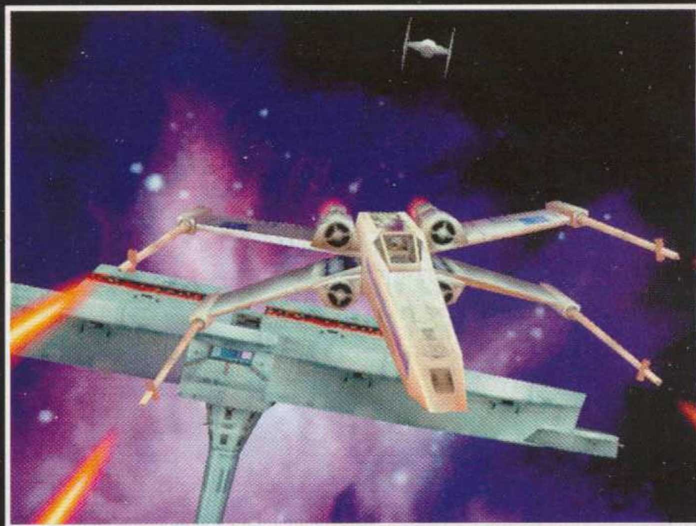
Într-adevar, momentul mult aşteptat a sosit. Pe lînga arhi-super-extra-binecunoscutele X-Wing, A-Wing, Y-Wing, B-Wing şi Z-95 HeadHunter poţi acum sa te urci într-una din navele de transport Coreliane, printre care se numara şi maşina aplatizata a lui Harisson Ford . Aceste transportoare îţi permit accesul la turelele quad-laser pe care le poţi folosi cu cea mai mare încredere. Nu pot însa sa trec cu vederea amanuntul ca fiecare din fighterele deja cu ceva timp de activitate "sufera" de un nou design şi mai ales de un cockpit full-3D care îţi permite o libertate vizuala de 360 de grade .

Briefing

Pentru binele tau, pentru siguranţa statului, pentru bugetul Alianţei, o sa ai la dispoziţie un modul







IANCE

"Pilot proving ground", asemanator cu cele din X-Wing sau Tie Fighter. Vei putea sa-ți desavîrșești îndemînarea în pilotaj și acuratețea în folosirea armelor de-a lungul unei curse contracronometru printre obstacole și ținte așezate aleator. Acest modul mai are și rolul de examen, jucatorul trebuind sa termine cel puțin doua astfel de curse înainte sa poata sa intre în lupta.

În total sunt 50 de misiuni de single-player și 5 misiuni pentru multi-player. Se poate juca în 4 pe Internet, 8 într-un LAN 2 pe interfața seriala sau modem. La acestea se mai adauga o "Secret Weapons of the Empire", batalie ce aduce la rampa starfightere experimentale.

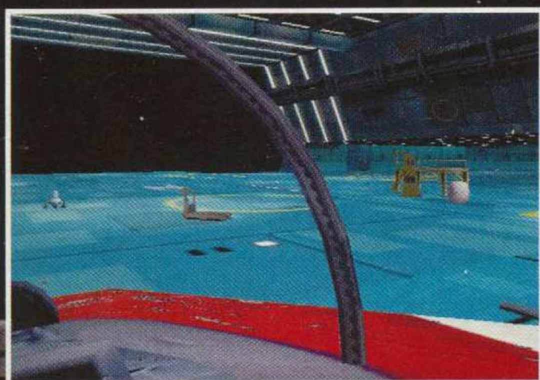


DDD

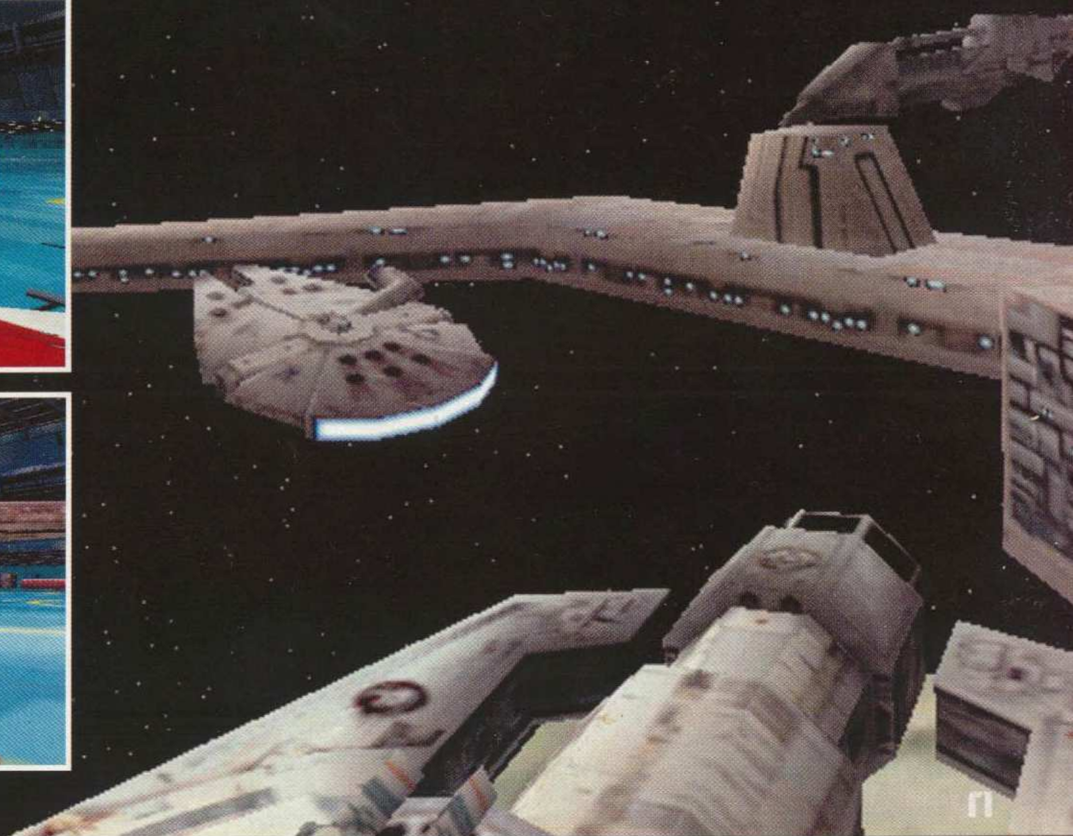
Engine-ul grafic se aseamana (înca o data) mult cu cel al lui Rogue Squadron. Se renunța astfel la compatibilitatea cu vechile X-Wing-uri și se dobîndește o noua abordare care însa are la baza același CMD (Combat Multiview Dislay), așa ca va veți obișnui în curînd cu noua configurație. S-a adaugat în schimb o proprietate binevenita: semitransparența, astfel încît în toiul celui mai aprins dog-fighting sa poți avea un cîmp vizual mult mai deschis. Așadar din punct de vedere al graficii X-Wing Alliance este ceva total diferit de restul seriei. În nici un caz nu este un X-Wing accelerat 3D . Imaginile spun foarte mult, efectele de lumina, exploziile realiste, texturile fine, designul precis și detaliat, ducîndu-ne cu gîndul mai de graba la un cut-scene decît la jocul propriu zis.

MISSION FAILED

Așadar, daca vreți sa vedeți întruchipate visurile voastre legate de StarWars (la celelalte visuri nu ma bag), fiți atenți la X-Wing Alliance.







IL-2 STURMOVIK



Distribuitor: -
Tip joc: Sim zbor
Seamănă cu: -
Redactor: Dan Dimitrescu

"Sturmovik-ul a reprezentat o inovație ca avion de luptă, fiind cred primul model dedicat exclusiv atacului la sol"



Anul 1998 ar fi trebuit sa fie unul extraordinar pentru simulatoarele de zbor tratînd al doilea razboi mondial. Din diferite motive însa, multe proiecte au fost oprite, amînate sau întîrziate, astfel ca am apucat sa vedem doar cîteva dintre realizarile asteptate. Titluri deja celebre ca Nations : Fighter Command, Fighter Duel 2, FSSD sau seria Aces de la Dynamix vor aparea anul acesta.
Ca întotdeauna însa, toți realizatori acestor jocuri s-au concentrat spre teatre de operatii bine cunoscute și apreciate de publicul occidental (care la urma urmei reprezinta marea majoritate a cumparatorilor), adica Europa de Vest și Pacific.
A trebuit sa vina o echipa din Rusia pentru a se realiza un





simulator la nivel profesionist avînd ca subiect Frontul de Est. Ce-i drept, s-ar putea să nu fie perspectiva cea mai plăcută pentru România, dar important este că vom vedea ceva ce vom putea identifica direct cu istoria țării noastre (nu că luptele dintre Mustang-uri și 109 nu ar aminti destul de Ploiești).

În mod ciudat pentru un simulator cu această tematică, vom avea posibilitatea să pilotăm un singur tip de avion, și anume celebrul Stu(o)rmovik care dă titlul jocului. Mi se pare interesantă această opțiune pentru că avioanele din epoca respectivă nu au multe sisteme utile de învățat la bord, noutatea dispărînd repede, în plus lipsind posibilitatea de a aborda conflictul din mai multe perspective. Va fi oare acesta primul simulator care ne va permite operarea adevărată a avionului (chiar dacă lipsește tehnologia de lupta modernă, există mici amănunte tehnice ce pot fi exploatate pentru a face jocul mai realist și interesant)? Timpul ne va spune ... Totuși în diferite misiuni vom avea de-a face cu diferite variante ale avionului : IL-2 monoloc, IL-2 biloc, IL-2M, IL-2T(torpilor), IL-2 tip 3 și IL-2I (vînător), deci o anumită variație va exista totuși.

STURMOVIK?!

Pentru necunoscători, trebuie menționat că Sturmovik-ul a reprezentat o inovație ca avion de luptă, fiind cred primul model dedicat exclusiv atacului la sol (rol denumit azi cred Close Air Support — vezi Su-25 sau A-10). De partea germană a existat Hs-129, restul aliaților trezindu-se cu o lipsă mare la acest capitol și optînd pentru soluția vînător-bombardier prin înarmarea aviației de vînătoare cu bombe și rachete (exemple remarcabile fiind Tempest-ul și Thunderbolt-ul). Avionul avea de îndeplinit misiuni foarte grele, care presupuneau zborul la înălțime mică deasupra liniilor inamice și în principal atacarea coloanelor de blindate germane. Datorită construcției rezistente și a vitezei bune, avionul s-a dovedit foarte greu de doborît atît din aer cît și de la sol.

REALISM

IL-2 nu va fi un joc dedicat exclusiv împătimiților simulatoarelor de zbor, ci va putea fi setat și pe dificultate redusă pentru începători. Modelul zborului realist va fi însă destul de avansat, în principal pentru că o parte din realizatorii jocului și-au făcut studiile la Institutul de Aviație din Moscova. Detaliile tehnice sunt stabilite împreună cu un fost pilot pe IL-2, actualmente general, și piloți militari actuali. Ca documentație se folosesc manualele de zbor originale ale avionului, date provenite de la muzeul Forțelor Aeriene și chiar scrierile unor piloți germani despre luptele purtate împotriva acestui tip de aparat.

Nu s-a confirmat numărul de unități ce vor participa la o bătălie, dar se pare că va fi destul de mare. Acesta este totuși un element cheie al realismului cînd vorbim despre al doilea război mondial. Fiecare unitate din joc va avea propria sa inteligență, dar cele aeriene vor fi mult mai bine modelate din acest punct de vedere.

Campaniile acesibile în joc nu sunt dinamice, preferîndu-se scripturi. Totuși bătăliile la sol se desfășoară în timp real, doar rejucabilitatea avînd probabil de suferit. Campaniile sunt :

1 - 1941 - Smolensk
2 - 1941 - Moscova
3 - 1942 - Stalingrad (orașul este recreat cu multe detalii, clădiri arzînd, Volga, etc)
4 - 1943 - Kursk (Una din cele mai mari bătălii de tancuri din război, un apogeu pentru intensitatea jocului. Terenul de aici a fost modelat cu atenție specială dată fiind importanța pe care o dă misiunilor)
5 - 1944 - Crimeea (teren foarte interesant, dominat de Marea Neagră și munți).
6 - 1945 - Balaton
7 - 1945 - Berlin (un alt oraș în flăcări în care se duc bătălii feroce)

REALIZARE TEHNICĂ

În mod ciudat, deși Maddux Games sunt din Est, ei nu prea se încurcă cu tehnologia învechită. Se pare că jocul va rula numai cu accelerare 3D iar sistemul recomandat este un P2-300 cu 64MB RAM. Oricum, în afară de complexitatea simulării, jocul va fi foarte spectaculos din punct de vedere grafic. Terenul 3D va fi recreat după hărți de elevație și imagini din satelit, iar toate efectele ca focul, exploziile sau fumul vor fi complet 3D. Și norii vor fi de tipul volumetric lucru oricum mai ușor de implementat în mod realist în raport cu acea epocă.

CE RĂMÎNE DE VĂZUT ?

Toate aceste promisiuni trebuiesc și îndeplinite, dar privind imaginile dintr-o versiune în lucru a jocului ne putem face o idee că nu sunt vorbe goale. Oricum pentru mine va fi interesant și fața pe care o vor lua confruntările aviației roșii cu Luftwaffe și, de ce nu, Forțele Aeriene Regale Române.







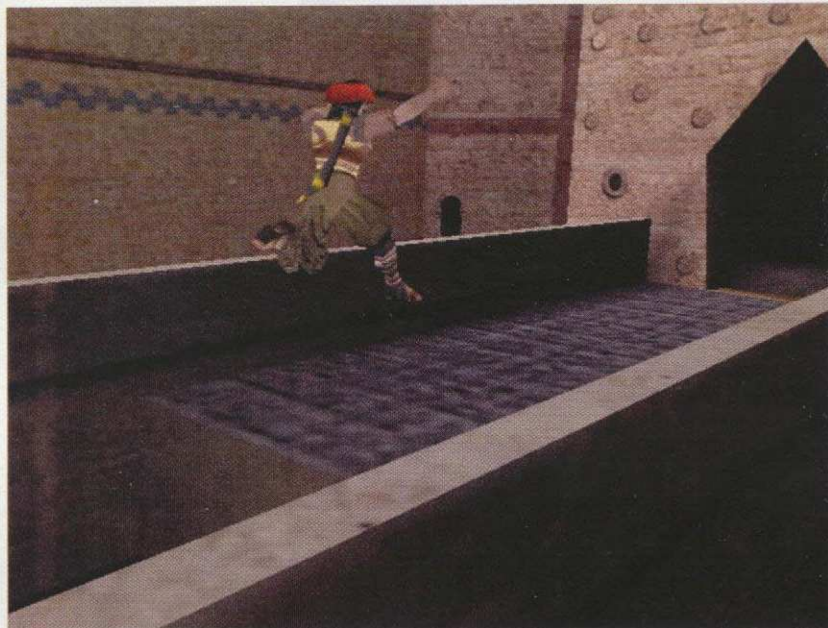
PRINCE OF PERSIA 3D

Distribuitor: -
Tip joc: Adv/Arcade
Seamănă cu: -
Redactor: Mihai Dobrică

"pretinde a fi noul gen de platform, un 3D semi-arcade în care poțiunile și numărul de vieți sunt la locul lor"

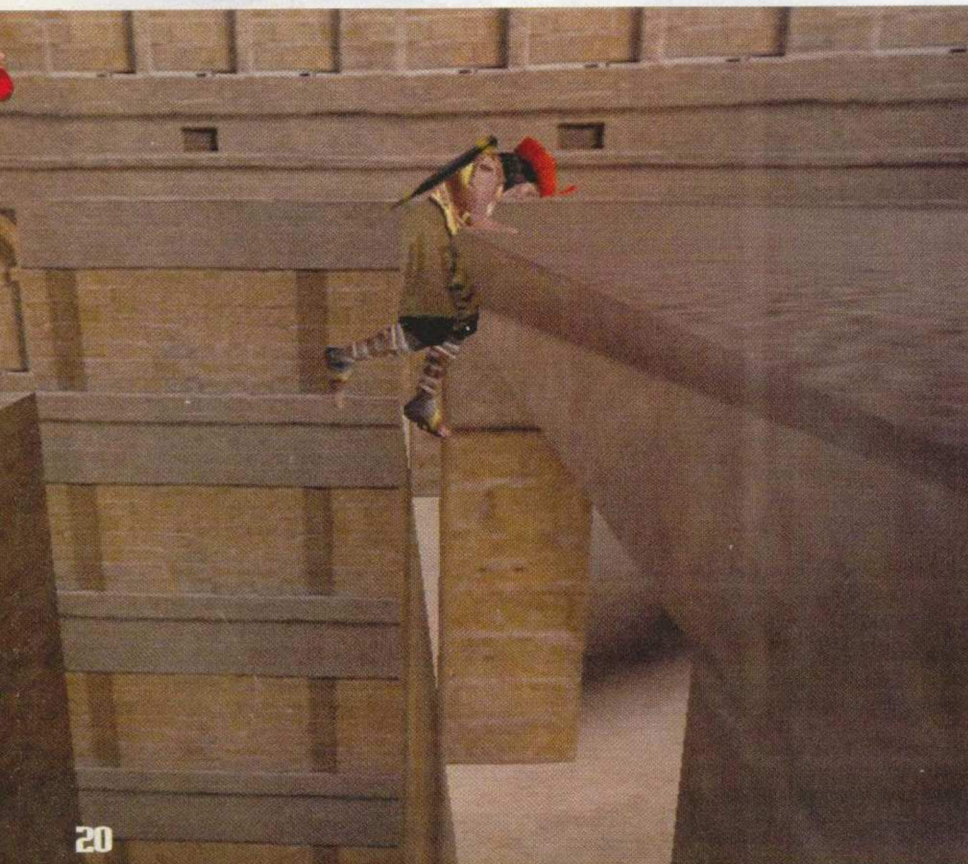


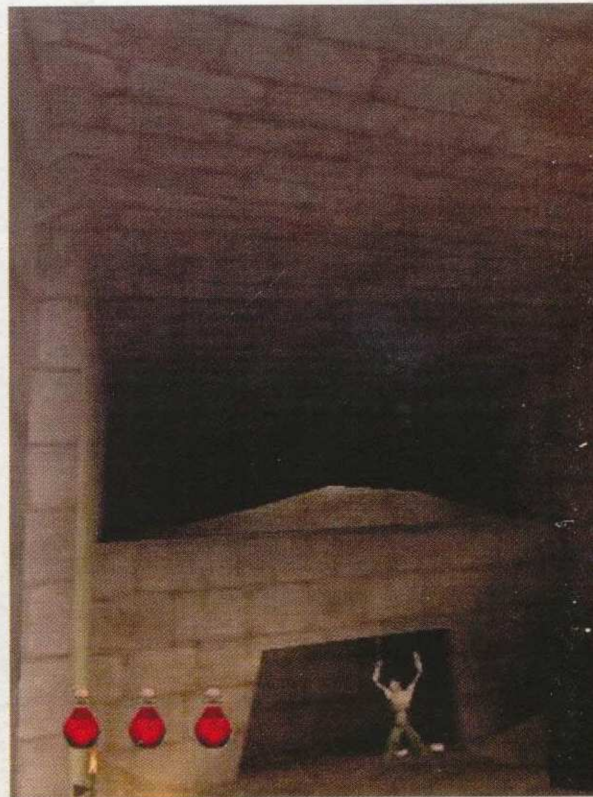
A trecut ceva timp de cînd am vazut un platform atractiv, și poate pentru mulți dintre voi lipsa acestui gen este deranjantă - pînă la urmă, între două reprize de Half Life omul mai trebuie să se și relaxeze, iar Prince of Persia III ar fi (fost) o soluție bună, cred. Doar ca această a treia întruchipare a prințului neobosit nu mai este un platform ci un 3rd person action/adventure 3D care, printre altele, nu merge fără accelerator 3D. Oups, adică încă o clonă Tomb Raider, fără software rendering și care necesită minim P200. Pentru amatorii de platform, singurul joc simpatic pe care îl știu (și cît de cît recent) rămîne Captain Claw (poate și Hercules). Ceea ce a fost păstrat din primul Prince of Persia este prințul și, din păcate, povestea în care pentru a treia oară faimoasa prințesă reușește să se lase răpită. Din fericire aceasta se întîmplă după ce prințul s-a căsatorit cu prințesa, care va să zică acuma tipul știe măcar pentru ce aleargă, deși nu aș pune pariu pe asta.



ADVENTURE 75%

Dacă în mare am lămurit-o, iată în continuare detaliile unui joc ce pretinde a fi noul gen de platform, un 3D semi-arcade în care poțiunile și numărul de vieți sunt la locul lor. În primul rînd, destul de surprinzător, jocul nu folosește un engine adaptat din Quake sau Unreal (da, există și versiuni 3rd person ale acestora) ci necunoscutul NetImmerse 2, care se presupune a fi mai flexibil. Din ceea ce a fost prezentat la ECTS și din pozele pe care le-am văzut jocul arată superb iar prințul a fost "dotat" cu 850 de poligoane. Sunt convins că jocul va arata mai bine ca Tomb Raider 3, încă de la ECTS fiind introduse foarte multe mișcări ale personajului. Cînd merge înapoi prințul se uită în spate peste umăr, cînd se oprește din alergat o face cu pași din ce în ce mai mici, săriturile și cocoțatul sunt realizate cu mișcări naturale - în mare, există puține motive





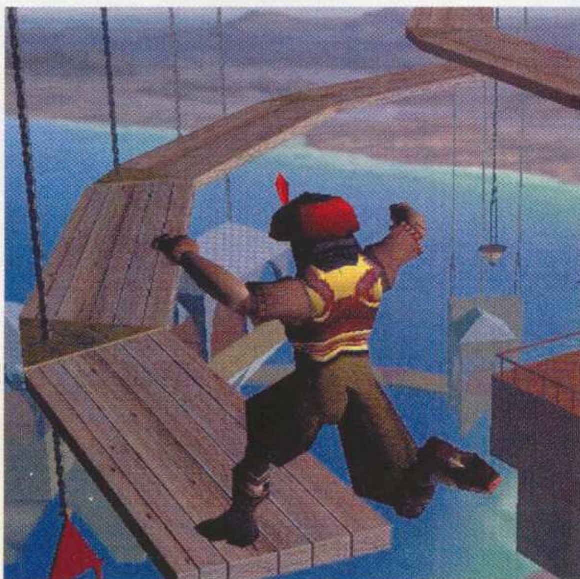
să ne îndoim de calitatea graficii. Ceea ce va rămîne întotdeana un punct sensibil al acestui gen de joc este poziționarea camerei. Nu puține sunt exemplele de jocuri "ratate" numai din această cauză, iar echipa producătoare (din care face parte și Jordan Mechner, creatorul primelor două versiuni) încearcă să evite cît mai mult complicațiile ce pot apărea din acest motiv.

În acest scop, de exemplu, în timpul luptelor acțiunea va fi văzută ceva gen a la Mortal Kombat, din lateral. Dar, după afirmațiile producătorilor, nu acțiunea ci aventura va predomina în acest joc. Partea de aventură, care va constitui cam 75% din joc, va include capcane și puzzle-uri însă nu se știe prea bine pînă unde se va ajunge cu inovația și cît de multe elemente noi vor fi incluse. Ținînd cont de accentul mare pus pe explorare și puzzle-uri ne putem aștepta la o deviere destul de mare de la genul de aventură din PoP I&II.



15 NIVELE

Deși eroul pornește cu mai multe vieți la începutul jocului acest lucru își pierde complet rostul deoarece jocul va putea fi salvat în orice moment. Aventura se desfășoară de-a lungul a 15 nivele totalizînd circa 35 de ore de joc, plasate în 7 medii diferite alese dintre spațiile exotice și fantastice ale Persiei antice. Majoritatea







creaturilor pe care le vei înfrunta vor fi oameni, restul aparținînd mitologiei perșilor. Armele, numeroase, vor fi structurate în patru categorii - sabia (arma principală), staff-ul (care se pare că nu va avea puteri magice), "double blades" (prințul folosește două sabii simultan și poate ataca doi inamici în același timp) și arcul (ale cărui săgeți vor putea fi îmbibate cu apă vrăjită, care le va mări eficiența). Raza de acțiune a acestor arme variază foarte mult și va impune strategii diferite de luptă. Ca și în Deathtrap Dungeon vor exista numai patru tipuri de mișcări ce vor putea fi folosite în luptă - lovitura din stînga, din dreapta, de deasupra capului și paratul - deci nu există șansa ca lupta să se transforme într-o ciomageală care necesită talent și rapiditate, gen Mortal Kombat.

În concluzie, PoP3D are toate șansele de a deveni un action/ adventure reușit însă cu siguranță nu mai are nici o legătură cu ceea ce numele "Prince of Persia" însemna pentru jucători - platform de calitate.

HOMEWORLD







Distribuitor: Hasbro. Int
Tip joc: Strategie spațiu
Seamănă cu:
Redactor: Alex Bartic

"Homeworld poate fi descris pe scurt ca un RTS 3D, cu o singură mențiune: bătăliile au loc între nave spațiale"

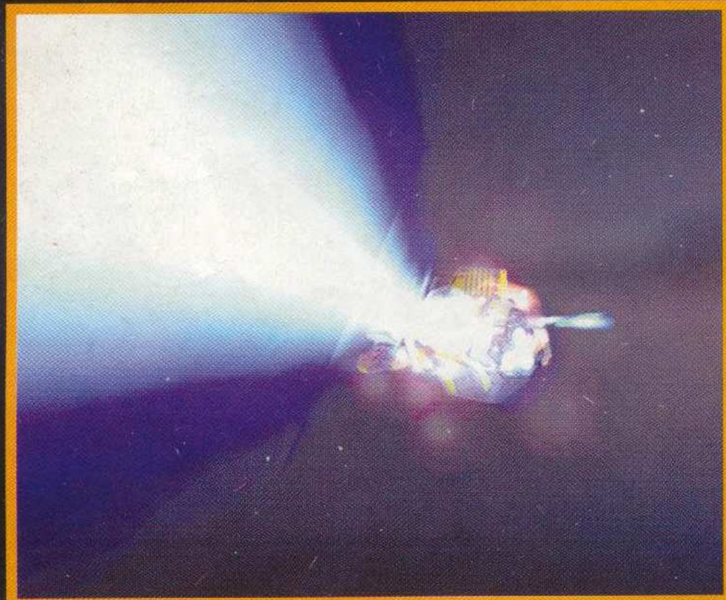
Unul dintre cele mai promițatoare RTS-uri ale acestui an se anunța urmatoarea producție Sierra: Homeworld. Jocul produs de Relic Entertainment și publicat de Sierra și-a facut pentru prima data apariția în public la E3 unde a primit cîteva premii, dovedindu-se în final unul dintre punctele de atracție ale expoziției. Homeworld poate fi descris pe scurt ca un RTS 3D, cu o singura mențiune: bataliile au loc între nave spațiale.
Star Wars a fost una dintre cele mai de succes serii de filme SF din istorie și sunt puțini cei care nu ar dori sa se afle la comanda unei flote imperiale sau rebele, iar HW chiar daca nu are nici o legatura cu distrugatoarele stelare și crucișatoarele calamari ofera cel puțin posibilitatea dirijarii unor grupari masive de nave într-un mod care îi va face pîna și pe fanaticii de Starcraft sa-și paraseasca fotelul.

FUNDAMENTUL

Povestea nu este fenomenala, fiind vorba de o rasa pașnica - Kushan, a carei planeta a fost capturata de catre o specie militarista - Taiidan, populația nativa fiind deportata la celalalt capat al galaxiei. Dupa cîteva secole singurul obiect ramas care înca mai indica direcția lumii lor este un cristal folosit în scopuri religioase a carui existența îi convinge pîna la urma pe urmașii supraviețuitorilor sa construiasca un imens mothership pe care se îmbarca cu toții pornind înapoi.

ȘI PE CE STĂ EL

Cele doua rase au la dispoziție o gama foarte larga de nave, circa 30 pentru fiecare, de la fightere pîna la carriere și crucișatoare cu putere de foc imensa. HW deține un sistem de resurse asemanator cu cel din C&C, navele mici culegînd mineralele din diverse zone ca nori de gaze și nebuloase și întorcîndu-se mai apoi la

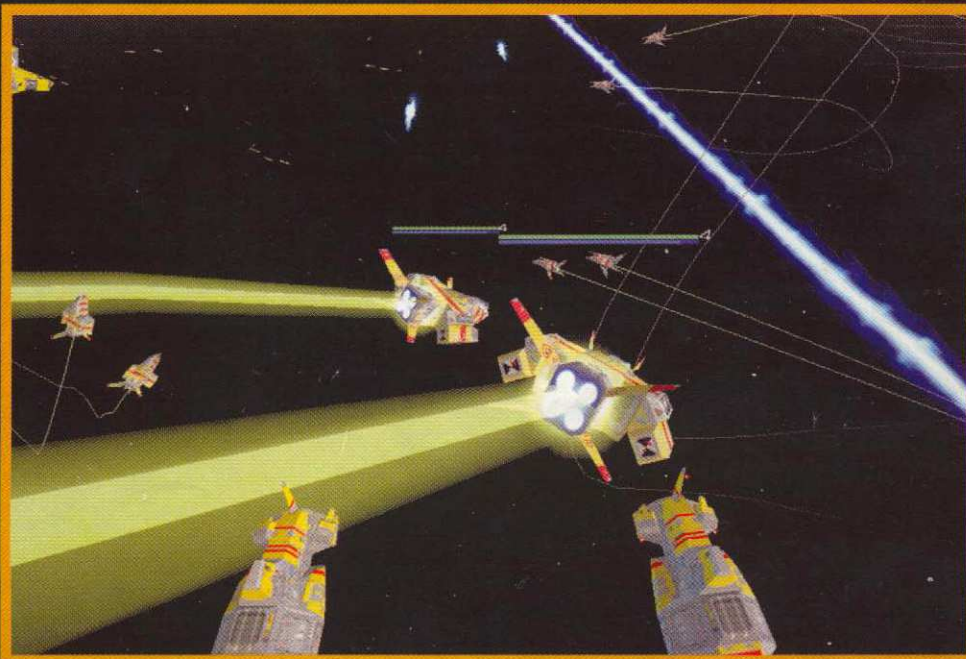




nava depozit pentru a se descarca. O noutate absoluta o constituie platformele de cercetare, nu foarte rezistente dar care pot fi strînse în grupuri pentru a lucra mai repede la anumite proiecte importante, devenind automat țintele principale ale oricarui adversar. Tactica este adusa la o noua dimensiune printr-o interactivitate sporita cu spațiul, anumite arme provocînd furtuni electromagnetice în norii de gaze iar altele ca gravity well generator transformînd un obstacol destul de periculos ca o centura de asteroizi în proiectile dirijate.







WING COMMANDERS

Jocul se desfașoara în modul clasic Wing Commander Armada: flota avanseaza într-un nou sector, trimite nave de cercetare în fața, se oprește, stabilește liniile de aparare și începe sa colecteze resursele necesare reparațiilor interne și cercetarilor. Cele doua rase au tehnologii diferite iar pe lînga ele în joc își mai fac apariția din cînd în cînd și pirații care pot lupta de o anumita parte sau împotriva tuturor.

Pe singleplayer HL are 16 misiuni cu o structura a obiectivelor foarte dinamica, acestea aparînd și chiar disparînd oricînd pe parcurs. O astfel de misiune poate sa dureze de la 1 la 5 ore, fiind posibila salvarea în orice moment. Dificultatea jocului nu este setabila, AI-ul adaptîndu-se automat modului și stilului omului pe carte îl are ca adversar, Alex Gardner, producatorul HW chiar afirmînd ca la final jucatorul va dori sa fie pe "hard".

UN JOC DEOSEBIT

Ce face din Homeworld un joc cu adevarat deosebit este interfața. Nu este ușor sa controlezi un mediu 3D în care își fac de cap cîteva flote ale caror atacuri trebuiesc sincronizate, dar cei de la Relic au reușit și acest lucru. Poziția camerei poate fi ajustata cu ușurința prin rotiri, deplasari și zoom-uri, completate de o serie de taste cu ajutorul carora se poate vizualiza un anumit grup de nave din mai multe unghiuri sau se poate reveni în zone presalvate. Sistemul de zoom devine vital deoarece în joc exista capital ship-uri de 5-6 km lungime pe lînga care se învîrt nave de doar cîțiva zeci de metri, în general fightere lansate de carriere sau colectoare de resurse. Selectarea unui anumit grup se face în mod clasic, prin drag iar jocul ofera un puternic mod de setare a formației cu diverse opțiuni ca pastrarea acesteia în lupta sau angajarea unu la unu. Cei de la Relic au implementat un sistem de urme de combustie care pe cît de nerealist este foarte practic în determinarea direcției de zbor a unei nave sau a unui grup. Jucatorul are posibilitatea sa controleze personal absolut totul sau sa delege o parte din obligațiile sale unor scripturi specializate. Spre deosebire de alte RTS-uri aceste scripturi pot fi modificate oricînd, jocul venind cu un editor specializat în acest sens.

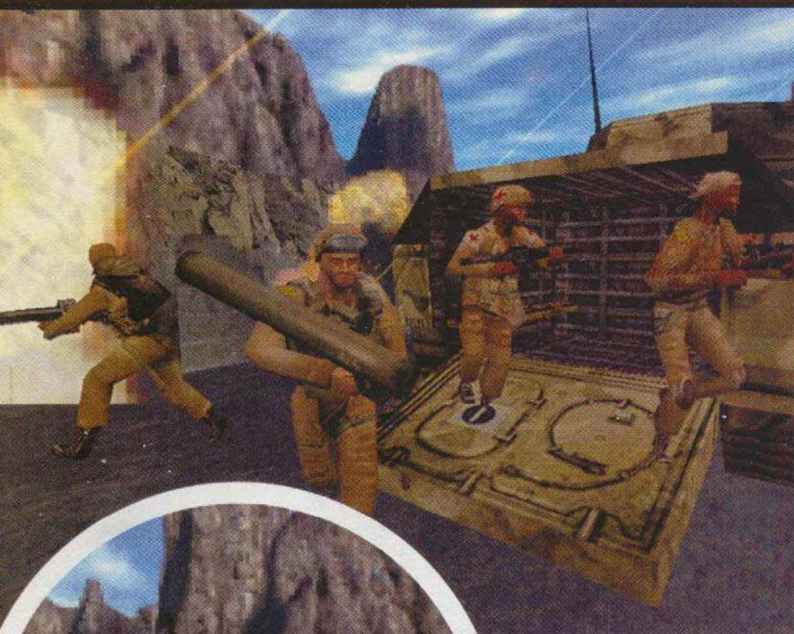
ȘI MAI MULT CA TOATE

HW se prezinta extraordinar din punct de vedere grafic, lasînd în urma cîteva simulatoare spațiale deja clasice ca Descent Freespace și Wing Commander Prophecy. Jocul are la baza un engine performant, care îi permite sa mearga bine pe un P166 cu 32MB Ram și Voodoo1, dar nu trebuie sa mire pe nimeni daca detaliile se scaleaza automat la performanțele computerului. Efecte ca exploziile, luminile dinamice și arhitectura mobila (turele care se rotesc) chiar nefiind o noutate arata mult mai bine decît mi-aș fi putut închipui acum un an cînd înca jucam Prophecy.

HW se va putea juca în maxim 8 oameni pe rețea locala sau pe www.won.net, serviciul on-line gratis al celor de la Sierra. Jocul vine pe lînga editorul de scripturi și cu un editor de misiuni multiplayer.

Personal, eu vad Homeworld-ul ca pe un Tie Fighter sau X-Wing la care jucatorul ia locul amiralului, avînd la dispoziție tot ce e necesar pentru a-și construii singur flota dupa dorința. Jocul a fost amînat pîna pe 1 iunie datorita dorinței celor de la Relic de a reface partea de singleplayer, considerata prea slaba comparativ cu restul. Homeworld este deja considerat de toata lumea ca un succes al Sierra, firma celebra de mult pentru toate genurile posibile cu excepția RTS-urilor.



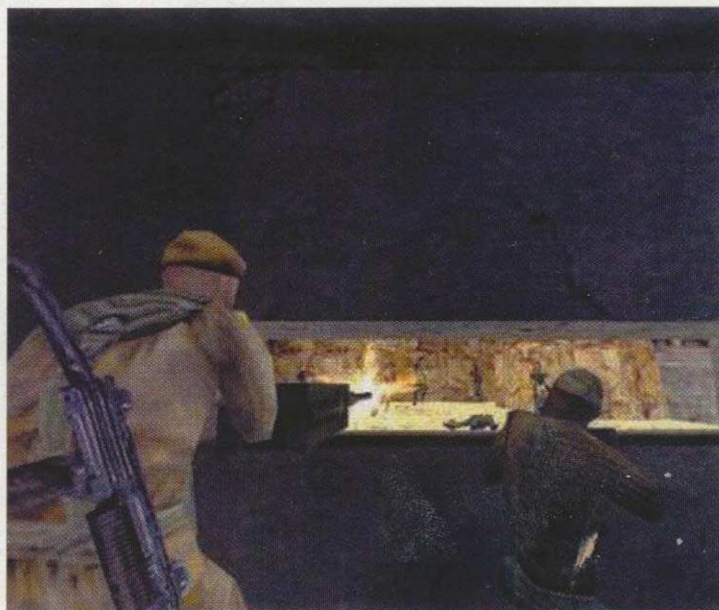






TEAM FORTRESS 2





Distribuitor: Valve
Tip joc: 3D Shooter
Seamănă cu: Half Life
Redactor: Dan Dimitrescu

"Team Fortress 2 va fi mult mai avansat din punct de vedere tehnic decît primul, datorită transformărilor enorme pe care le-a suferit engine-ul Quake în mîna celor de la Valve"

Nu știu cît succes a avut originalul Team Fortress în România, dar pe Internet cam 40% din serverele de Quake sunt dedicate acestui Total Conversion.

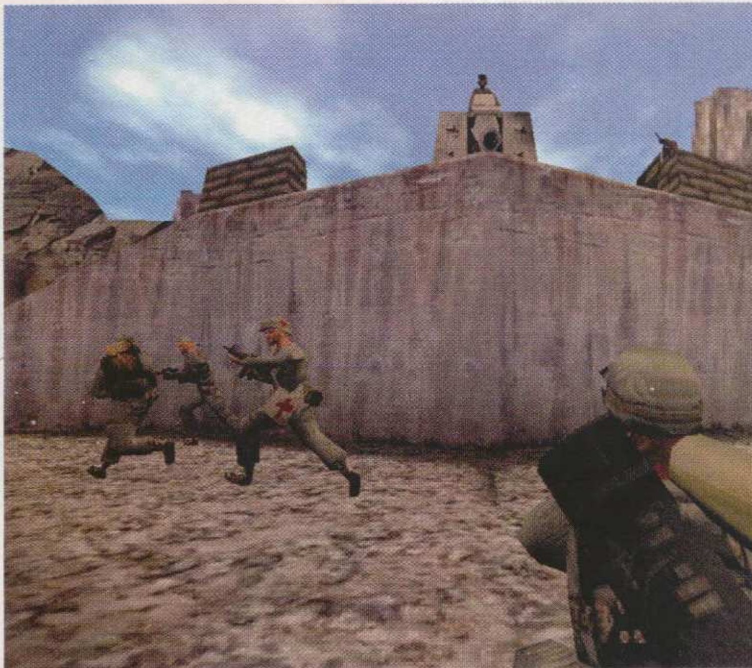
Totul a pornit de la încercarea de a transforma Quake-ul în rețea în ceva mai strategic, pentru ca jucătorii să fie nevoiți să colaboreze între ei (lucru în echipă) într-un mod mai realist. Ca întotdeauna, resursele celor care se ocupă de asemenea conversion-uri sunt destul de limitate, ei neputînd sa-și exploateze la maxim ideile foarte originale. Din fericire pentru Team Fortress, echipa sa de realizatori a fost angajata de Valve Software, special pentru a ajuta la terminarea lui Half Life și a crea un nou Team Fortress bazat pe engine-ul acestuia. Team Fortress 2 va fi mult mai avansat din punct de vedere tehnic decît primul, datorită transformărilor enorme pe care le-a suferit engine-ul Quake în mîna celor de la Valve. În plus, se va împinge limita încă o dată. Dacă în Half Life se folosește animația pe schelet a personajelor, în HF:TF se folosește animația parametrica, creîndu-se o mișcare extraordinar de naturală, de la cele mai mici detalii ale mersului personajelor și pînă la modul în care acestea întorc capul înspre punctul în care privesc.

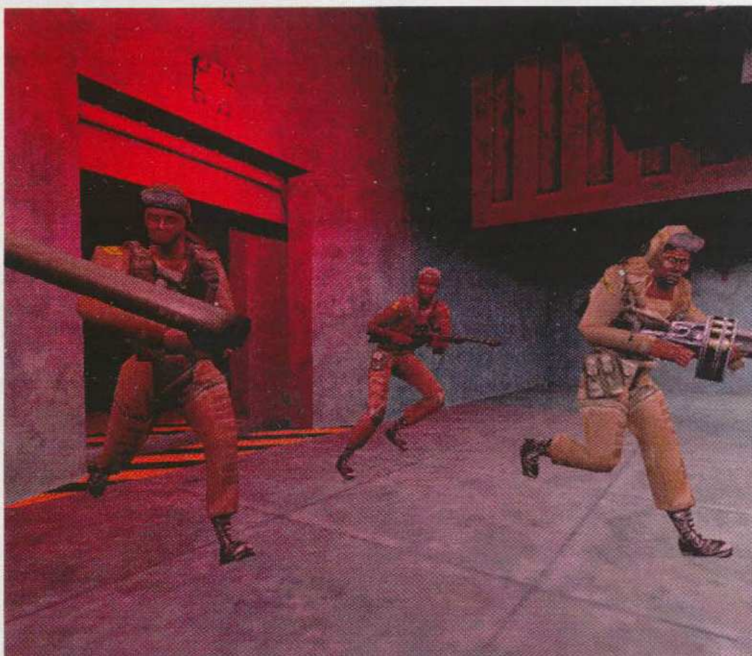
LUCRUL ÎN ECHIPĂ

Cheia succesului în acest joc este colaborarea între diferitele clase de personaje dintr-o echipă. Jocul are oarecare accente de realism și nu avantajează foarte tare luptătorii gung-ho. Unele hărți vor putea fi terminate numai în urma unei colaborări foarte strînse, trebuind îndeplinite mai multe obiective simultan.

Clasele (specializările) din care poate face parte fiecare jucător determina caracteristicile sale. Fiecare clasă are 2 arme, una cu muniție infinită (armamentul secundar) și una cu muniție finită, plus un tip de grenade. Trebuie reținut că în acest joc cine trage din mers pierde mult din precizia tirului, aceasta atingînd valoarea maximă atunci cînd jucatorul sta jos.

Armele automate au și un selector al modului de tragere, la fel ca o armă reală. Muniția vine în încărcătoare, deci atenție la timpii morți. Armele nu sunt







OAMENI LA LUCRU

Commander
Comandantul nu este o entitate fizică propriu-zisă, dar este cel care stabilește ierarhiile între ceilalți jucători. Poate vedea acțiunea prin camerele de luat vederi plasate pe umerii tuturor soldaților săi și poate stabili obiective și repere pe teren.
Arme : creierul;

Light Infantry
Infanteria ușoară îndeplinește în principal misiunea de cercetare, fiind foarte rapidă. Este singura clasă care are o precizie mare cînd trage în timpul mersului.
Arme : mitralieră ușoară/pistol;

Field Medic
Această clasă ține și loc de infanterie medie. Poate vindeca ceilalți soldați dar poartă o foarte vizibilă geantă cu crucea roșie pe ea.
Arme : pușcă de asalt/pistol;

Heavy Infantry
Om de bază care dacă vrea să nimerească ceva, trebuie să stea neaparat în genunchi. Totuși volumul mare de foc (peste 20 de gloanțe/secunda) poate suplini lipsa acurateții, mai ales că arma nu are recul.
Arme : Mitralieră rotativă (minigun)/pistol;

Rocket Infantry
Este evident că la un joc de echipă nu poți veni cu fantezii ca rocket launcher-ul din Quake. În TF2 trebuie sa stai jos pentru a lansa racheta, iar aceasta nu se armează decît după 10 metri. Sub distanța minima, racheta pur și simplu lovește ca un proiectil imens și apoi cade pe jos. Notați și că oricine stă în spatele lansatorului se va bronza foarte rapid și foarte tare.
Arme : lansator de rachete/pușcă;

Sniper
Lunetistul este foarte interesant de jucat în Team Fortress. Înainte de fiecare lovitură poți dedica un anumit timp ochirii (ții apăsat pe foc), crescînd astfel puterea loviturii. Altfel loviturile ocazionale sunt mortale numai în cap. Puterea loviturilor poate fi crescută și prin folosirea ochirii laser, dar raza este vizibilă în întregime și te poate da de gol, mai ales pe întuneric.
Arme : pușcă de precizie/pistol;

Commando
Specialistul în demolări este util pentru a arunca în aer diferite chestii care te încurcă. Lansatorul de grenade funcționează aproximativ ca cel de rachete, doar că traiectoria proiectilelor este o curbă.
Arme : lansator de grenade + încărcături explozive/pistol;

Spy
Spionul se poate deghiza în uniforma adversă, și nu își pierde acoperirrea decît dacă cineva îl vede omorînd un "aliat".
Arme : mitralieră ușoară/pistol;

Engineer
Cînd e vorba de construcții, inginerul trebuie chemat. Poate construi camere de luat vederi (pentru comandant), turele automate și alimenta depozite. Turelele sunt și ele în mai multe versiuni și deci se pot aplica strategii diferite.
Arme : pușcă cu plasmă/pistol;

modelate la modul cel mai realist cu putință, trebuind păstrat un balans între realism și distracție. Există însă chiar considerente de balistică și puterea loviturilor este calculată în funcție de distanța de tragere.

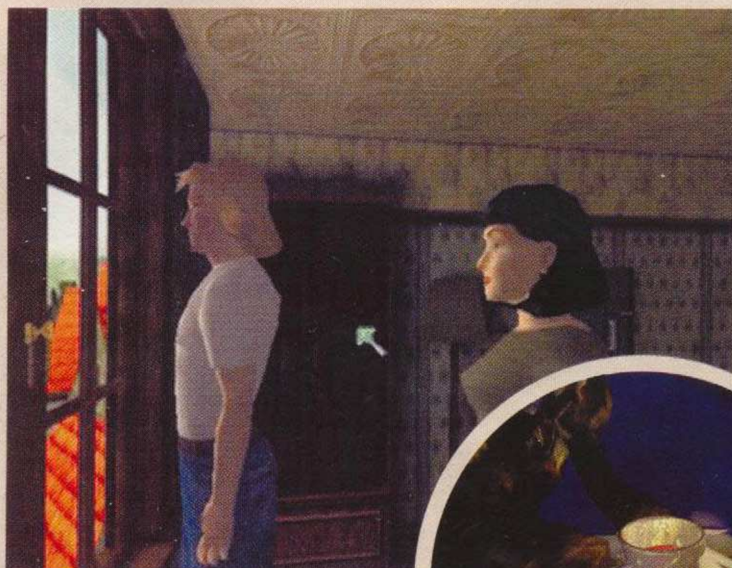
HĂRȚI

Nu puteam încheia fără să amintesc un important element al jocului : design-ul hărților. Jocul încorporează script-uri pentru a crea scenariul angajamentelor. Toate bataliile opun cele două echipe care au obiective opuse și deci trebuie sa se confrunte.
O inovație ingenioasa a jocului o reprezintă sistemul de campanii semi-dinamice, alegînd fiecare misiune în funcție de rezultatul celor anterioare, dar fără a avea un număr mare de ramuri ca la simulatoarele de zbor.

Astfel, dacă două echipe se luptă și echipa A cucerește o parte din baza B, următoarea misiune îi va avea pe cei din B în defensiva în propria bază.

Pe anumite hărți vor exista vehicole pe care le pot folosi jucătorii, spre exemplu elicoptere, blindate și camioane. Nu se știe însă cum vor fi conduse acestea, este posibil ca doar viteza de deplasare să poată fi controlată de jucători. Cum va fi jocul, vom vedea destul de curînd.

GABRIEL KNIGHT 3







Distribuitor: Hasbro Int
Tip joc: Adventure
Seamănă cu: Gabriel Knight
Redactor: Alex Bartic

"La baza jocului stă G-engine, un engine 3D realizat de echipa de programatori pentru GK3 și care urmează să fie folosit și în alte adventure-uri ale Sierra"

Vă mai amintiți cum era acum cîțiva ani, atunci cînd adventure-urile erau încă cele mai jucate jocuri ? La vremea respectivă a apărut Gabriel Knight - Sins of the Father, joc care nu se încadra în liniile gererale stabilite de Space Quest și Monkey Island, fiind povestea unui tînăr descendent din familia Ritter, clan ai cărui membrii au fost cunoscuți de-a lungul timpului ca schattenjäger - vînatori de vrăjitoare, care se confrunta în prezent cu o stranie religie Voodoo în New Orleans, patria magiei negre de pe noul continent. GK avea umor negru, o poveste de dragoste, personaje conturate realist și mai ales un scenariu excelent, care îl distanța de clasicele acelor vremuri în care doar umorul contrabalansa o anumită puerilitate. Jocul nu includea speech-uri sau animații prea mari și era realizat 2D, folosind o variantă pe 32 biți a cunoscutului engine SCI întîlnit în mai toate producțiile Sierra de atunci. Saga a continuat cîțiva ani mai tîrziu în Gabriel Knight 2 - The Beast Within, acțiunea mutîndu-se pe vechiul continent, în Germania, țara natală a tatălui său. Spre deosebire de original GK2 urma tehnologia acelor vremuri prin utilizarea scenelor filmate cu actori umani, între care erau intercalate diversele puzzle-uri. Așa cum era așteptat a avut un succes teribil și în plin apus al adventure-urilor jocul a ocupat timp de două săptămâni diverse locuri în topul celor mai bine vîndute producții de computer. După un an de pauză, totul a început pentru a treia data.

Gabriel Knight 3 - Blood of the Sacred, Blood of the Damned se desfășoară tot în Europa, mai exact în orășelul Rennes-le-Chateau din regiunea Languedoc situată în sudul Franței. Zona respectivă există în realitate și a fost pe rînd ocupată de merovingieni, catari, vizigoți, iar dintre toți cei mai cunoscuți au fost Cavalerii Templieri, ordin distrus de Filip al-IV-lea cel Frumos, sub capete acuzare care includeau printre altele blasfemie și ritualuri satanice. Povestea începe cu invitarea lui Gabe într-un weekend la castelul unui prinț dintr-o





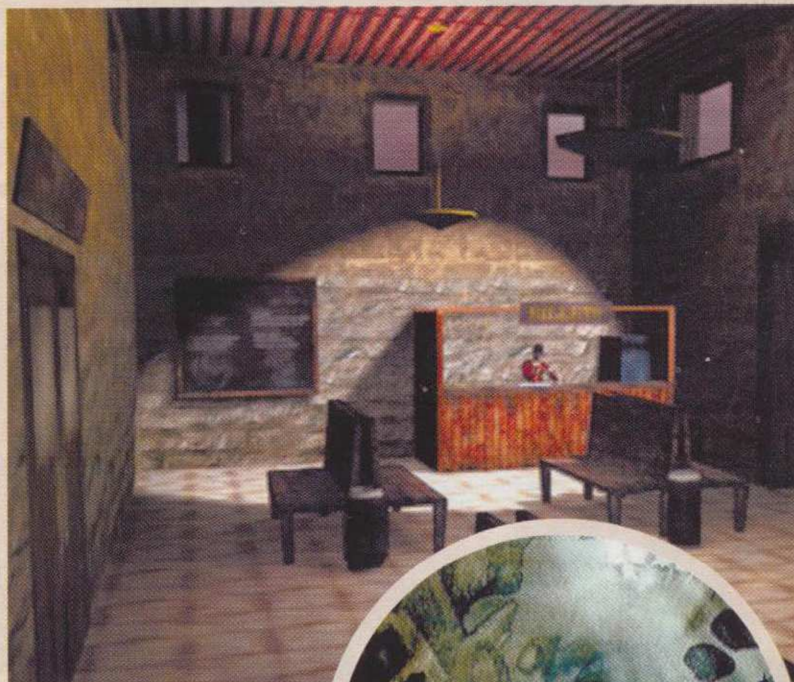




veche familie regala. În scurt timp reiese că de fapt motivul real al acestei invitaţii este dorinţa prinţului de a-şi proteja fiul de ceeace pare a fi blestemul unei secte vampirice care îi ameninţă familia de mai multe generaţii. Tînarul este răpit chiar din prima noapte de sub nasul protectorului său iar acesta porneşte în urmărirea făptaşilor ajungînd pîna în Rennes-le-Chateau unde-i pierde. În scurt timp Gabriel constata ca familia prinţului este strîns legată de misterul care înconjoara micul oraş şi străvechile secrete care îşi au locul aici. Pentru a complica mai mult întreaga poveste îşi face apariţia şi un grup de turişti misterioşi dintre care singurul în aparenţă credibil este vechiul său prieten Mosely, ofiţer de poliţie aflat în vacanţă.

Personajele principale sunt Gabriel Knight şi Grace Nakimura, asistenta sa încă de la începutul carierei acestuia ca vînator de vrăjitoare. În joc îşi fac apariţia şi diverse personaje secundare, ca Lady Howard, o englezoaica trecută de prima tinereţe, feministă şi care împreună cu Estelle Stiles par a fi într-o misiune secretă, Emilio Baza, un individ ciudat, clasic latin şi Vittorio Buchelli care susţine ca a ajuns în oraş cu un tren care nu există. Povestea în care toţi aceşti oameni sunt implicaţi nu este clasica povestire despre fantome pe care ne-am obişnuit să o vedem în seriale şi filme TV, ci mai degrabă un amalgam care conţine şi de date istorice despre templieri, combinate cu fantezia debordantă a Janei Jensen, nuvelista care avîndu-l ca autor preferat pe Stephen King a realizat cîteva jocuri pentru Sierra, printre care şi primele două serii ale GK.

La baza jocului stă G-engine, un engine 3D realizat de echipa de programatori pentru GK3 şi care urmează să fie folosit şi în alte adventure-uri ale Sierra. Printre punctele sale forte se numără animaţii fluide, texturi de înaltă rezoluţie, sincronizarea buzelor personajului cu cuvintele pronunţate, mişcări ale ochilor şi nu în ultimul rînd posibilitatea de a mişca camera în orice poziţie. Totuşi pentru ca jocul să arate ca în imagini este necesar un sistem destul de performant, chiar daca jocul va merge şi pe computere mai slăbuţe. Tot cu G-engine sunt realizate şi o parte din animaţiile din momentele cheie ale jocului, restul fiind prerenderuite.





Desfăşurarea povestirii este controlată de un sistem de scripturi care permit uneori şi soluţii alternative la rezolvarea anumitor quest-uri, eliminînd senzaţia de liniaritate atît de prezentă la predecesori şi în general la adventure-uri.

Jocul are peste 6000 de linii de dialog vorbite şi muzică compusă special pentru a amplifica atmosfera care şi aşa este fenomenală.

Data lansării jocului a fost mutată de la Crăciun 98 undeva în vară 99, decizia fiind absolut normala deoarece GK3 va ieşi în evidenţa mult mai uşor în acea perioada.



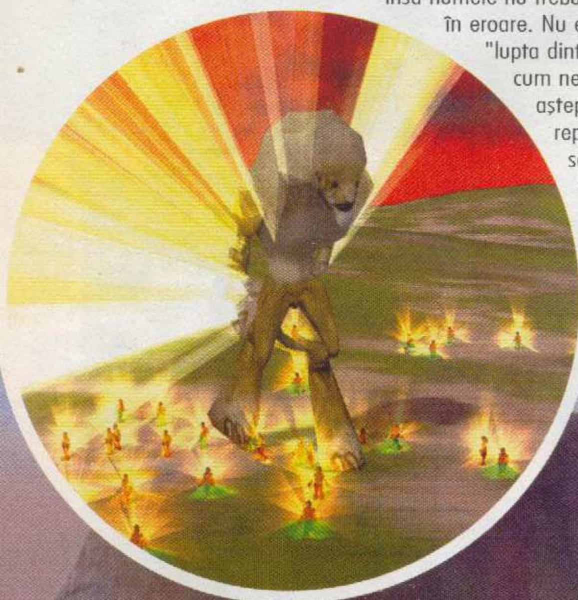
BLACK AND WHITE

Distribuitor: Lionhead Studios
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: -
Redactor: Cristian Smaranda

La baza acestui proiect se afla un personaj destul de cunoscut: Peter Molyneux, ce are la activ jocuri ca Populous, Magic Carpet, Syndicate sau Dungeon Keeper. Co-fondator al companiei Bullfrog, Peter Molyneux, acum lucrînd cu Lionhead Studios, continuă să facă ce știe mai bine și anume jocuri bune.

ALB

Black & White este un joc de strategie, însă numele nu trebuie să ne inducă în eroare. Nu este vorba de "lupta dintre bine și rau" cum ne-am putea aștepta (și plictisi repede de...). Dar să vedem despre ce visează Lionhead Studios în alb și negru...



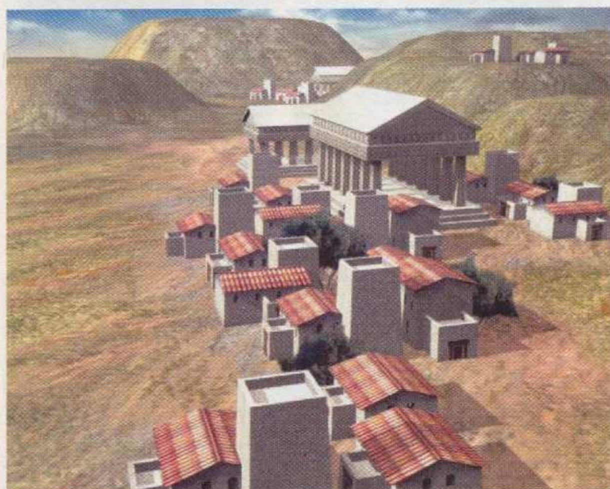
Lumea din Black & White este un tarîm idilic cu numele de Eden. Frumusețe, armonie, populație mulțumită care își vede liniștită de treabă. Sunteți destul de familiarizați cu unele din triburile de aici: azteci, japonezi, africani, egipteni, greci, zulu, tibetani, și mulți alții. Toată lumea tratează și respectă natura, și în total contrast cu lumea noastră, nu au nici un scandal între ei. Păi ce e asta aici? Pînă acum nu am auzit decît definiția Nirvanei, unde e jocul nostru? Aici intrați voi în scenă: tinerii vrăjitori, cărora oamenii simpli și cuminți nu le stîrnesc decît poate curiozitatea. Îi veți putea ajuta să își care proviziile sau îi puteți chinui cu cruzime. Exact cum un copil se joacă cu animalele sau jucariile lui. Însa de un lucru au nevoie vrăjitorii: de venerația populației, indiferent de modul cum și-o obțin, pentru a-și alimenta vrăjile. Contează și de cine sunt venerați, fiecare trib are o specialitate, o abilitate a sa, egiptenii știu să construiască, tibetanii au puteri mentale, zulu se bat bine.

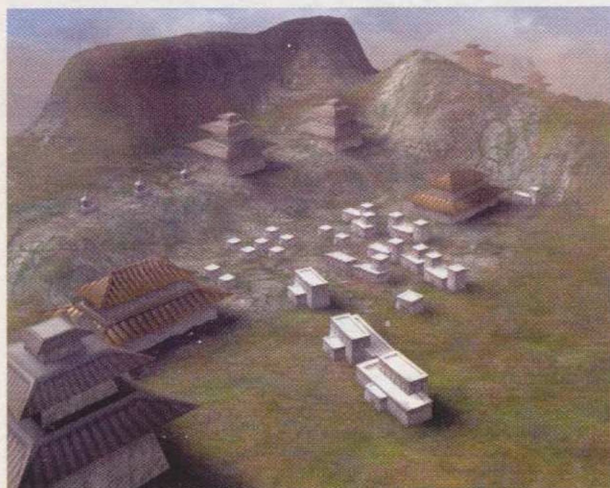
NEGRU

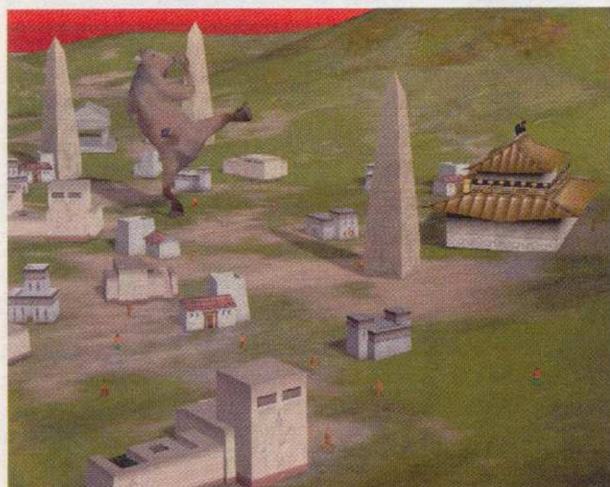
Vrăjitorii credeau că sunt singuri pe Eden. Evident, spunem noi, s-au înșelat. Astfel ca pașnicii localnici ai tărîmului s-au trezit prinși într-o epică luptă între magi. Ce mai puteau face, trebuie și ei să intre în joc. Iar în joc au mai intrat și ei: Titanii. Avînd la origine animale biblice, Titanii sunt în slujba magilor în obținerea menționatei venerații. Fie ei vaci, oi, păsări sau chiar copaci la origine, Titanii devin imense instrumente vii ce vor urma "pildele" stăpînului și vor institui teama și teroarea printre triburi sau dimpotrivă îi vor ajuta și păzi. Inevitabil, Titanii au intrat și în lupta dintre magi, iar aici chiar intervine distracția. Este totul limpede acum, de parcă ar fi alb și negru...











DAR SE VEDE COLOR

Jocul are o perspectivă top-down silmilară cu cea din Populous 3, însă totul arată mult mai natural: populația chiar ... populează, are treburi de făcut, merge la prieteni, pescuiește, se distrează. Și totul este diferit de la trib la trib. Jucătorul va începe să îi "convingă" să îl venereze, odată ce aceștia încep să o facă, el (jucătorul) începe să adune resurse pentru vrăjile lui. Un trib ca West Indian îi va oferi puteri voodoo, grecii îi vor da puterea de a ajuta civilizația, indienii roșii îl vor ajuta să controleze vremea și efectele ei. Vrăjile variază, de la "bune" la "rele" și "între", iar după ce tip de vrăji se folosesc, se altereaza și aspectul terenului: magia neagră și distructivă va duce la orașe negre și cîmpurii pustii, pe cînd vrăjile protective vor duce la o lume ca în povești, cîmpuri verzi, orașe curate și populație fericită.

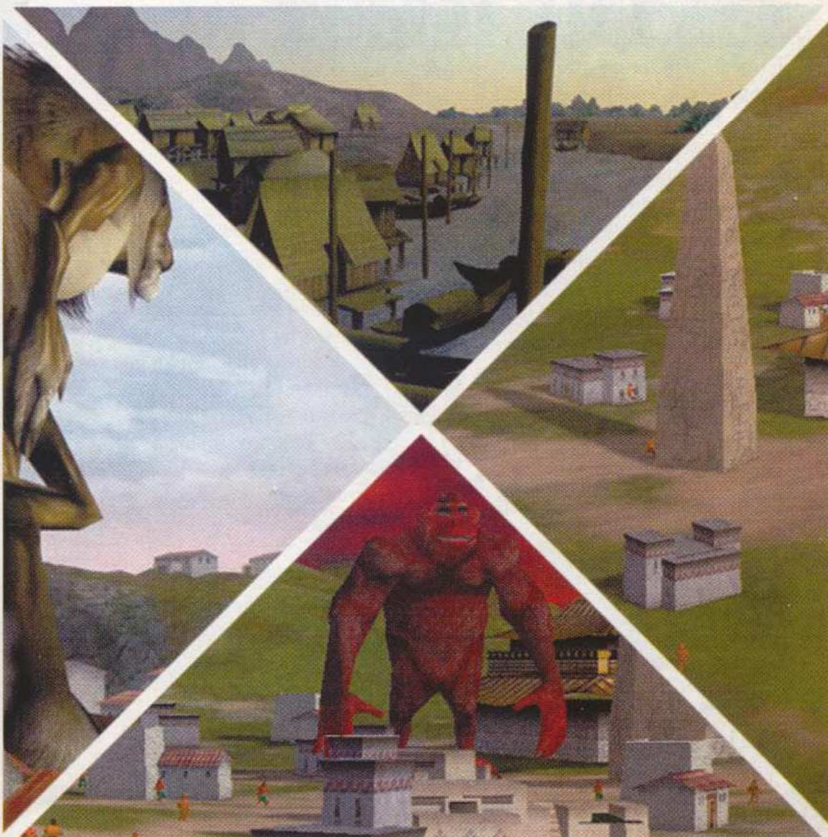


Cele mai interesante momente vor fi evident luptele dintre magi: tunete și nori de furtună, armate de scheleți apărute din senin și care rad totul în calea lor, cutremure care fac ravagii. Vrajile sunt inedite din mai multe motive. În primul rînd nu se dau instantaneu, efectele sunt precedate de semne, astfel că este ceva timp în care se pot lua contramăsuri. Pe de altă parte modul cum se dau efectiv vrăjile este original și interesant, folosindu-se o tehnologie de "recunoaștere a gesturilor": vrei să faci un cer de foc în jurul cuiva? Faci un cerc cu mouse-ul în jurul țintei. Cu cît ai mai multă acuratețe în mișcare, cu atît mai puternică va fi magia.

ELEMENTE ESENȚIALE

Black & White va fi un joc în care vor conta și managementul de resurse umane - populația în cazul de față, inteligență în alegerea vrăjilor, dexteritate, practica își va spune cuvîntul, abilități strategice și, de ce nu, instincte materne, doar aveți o civilizație de crescut. Destule elemente care vor putea face din Black & White un joc căutat pentru multiplayer (va avea suport pentru LAN și internet).

Proiectul la care lucrează Lionhead Studios este ambițios și va încerca să impună ceva standarde noi în ceea ce privește designul și execuția jocurilor de strategie. Data fixată pentru final este 2000, poate chiar sfîrșitul lui 1999. În mod sigur vom mai auzi de Black & White pînă atunci.



CREEAZĂ NIVELE DE QUAKE, QUAKE 2 ŞI HALF LIFE CU WORLDCRAFT

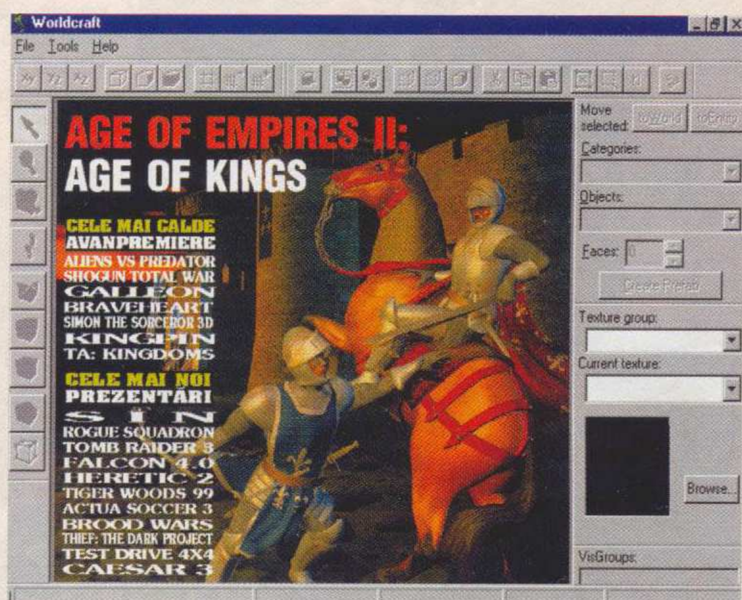
Worldcraft este cel mai bun şi mai uşor de folosit editor de nivele pentru engine-urile ce folosesc hărţi în format BSP, adica Quake, Quake 2, Heretic 2, Half Life, Sin, etc.. Cu ajutorul acestuia se pot crea absolut orice fel de nivele, singurele limite fiind imaginaţia şi talentul fiecaruia. Varianta pe care o voi prezenta este versiunea 1.6 Shareware, care în afară de câteva opţiuni este identică cu celelalte versiuni , mai mici sau mai mari (versiunea 2.0 se află pe CD-ul original Half Life).

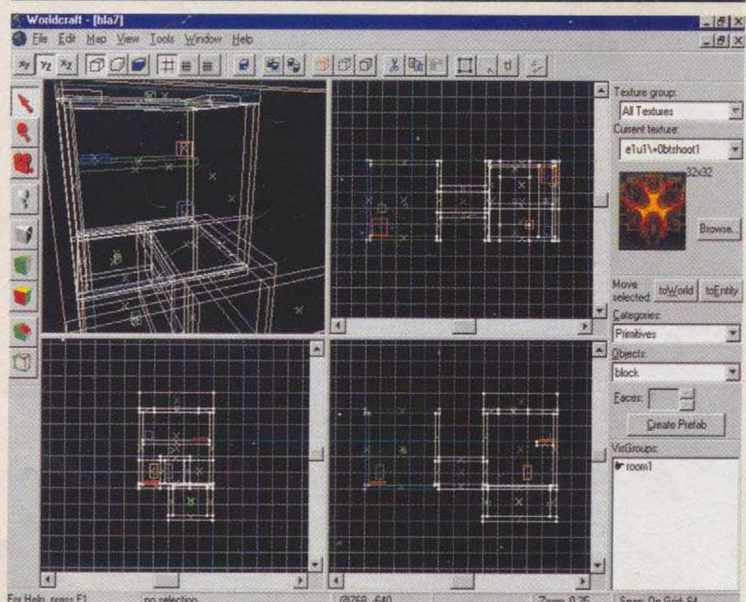
După ce a fost instalat şi pornit veţi vedea o imagine asemănătoare cu cea din dreapta. Acum este momentul sa-l configuraţi pentru un anume joc. Din meniul Tools/ Options se seteaza caile unde sa găsească informaţii despre joc, texturi, etc. Un sfat ar fi ca în cazul în care directorul de Quake 1 nu se numeşte "Quake" , sau cel de Quake 2 nu se numeşte "Quake2" sa le redenumiţi astfel deoarece nu veţi putea să compilaţi nivelele. Alt lucru care trebuie notat este că acest editor (precum şi toate celelalte editoare de astfel de jocuri) crează nivelele prin doua metode de bază - golirea şi "sculptarea". Prin golire înţelegem crearea unui obiect gol pe dinăuntru a cărui cameră interioară să aibă aceeaşi formă cu cea a obiectului. "Sculptarea" este însă un pic mai dubioasă. Ea se realizează în 3 paşi: 1) Se crează obiectul / obiectele în care se va da gaura, 2) Se crează un obiect în forma şi mărimea gaurii şi se aşează exact pe locul în care urmează ca ea să apara 3) Cu acesta din urmă selectat se selectează fie din meiul Tools, fie cu butonul drept al mouselui "Carve" , apoi se şterge cu "del". Probabil că nu am fost prea clar însă dacă încercaţi cum am spus sigur veţi reuşi.

Nivelele sunt compilate cu trei utilitare:
- Qbsp - care crează nivelul propriu zis într-o variantă brută
- Qvis - care optimizează nivelul pentru performanţă maximă
- Qrad - care plasează luminile în nivel. Sfatul meu este să nu rulaţi Qrad-ul decât dupa ce s-a ajuns la o forma finala cu nivelul , deoarece ar dura mai mult compilarea nivelelor decât designul propriu-zis. Tot în această ordine de idei pentru ca nivelul să aibă un frame rate decent nu puneţi lumini care să clipească sau să-şi modifice intensitatea.
Sunetele sunt foarte importante în crearea unei atmosfere specifice. Fără sunete un nivel ar părea mort, ceea ce nu este prea placut.
Tot pentru a avea un FPS decent texturile nu trebuie sa fie prea multe diferite, deoarece nu toata lumea vrea să facă nivele jucabile numai pe Riva TNT sau ştiu eu ce placă superputernica. Totuşi ele trebuie sa se încadreze în tematica nivelului, anume pentru nivele deschise putem folosi cu încredere toate texturile de iarba, şi piatra, în clădiri cele cu beton iar în canalizări cele cu scurgeri de acid pe pereţi.

Nivelele trebuie să fie închise, nu în sensul că totul se petrece într-o incintă, ci doar să nu se poată ieşi din nivel deoarece există pericolul căderii în vid.

Dacă aţi avut grijă de toate aceste puncte nu ar trebui să existe bug-uri sau alte probleme în nivelele pe care le creaţi.



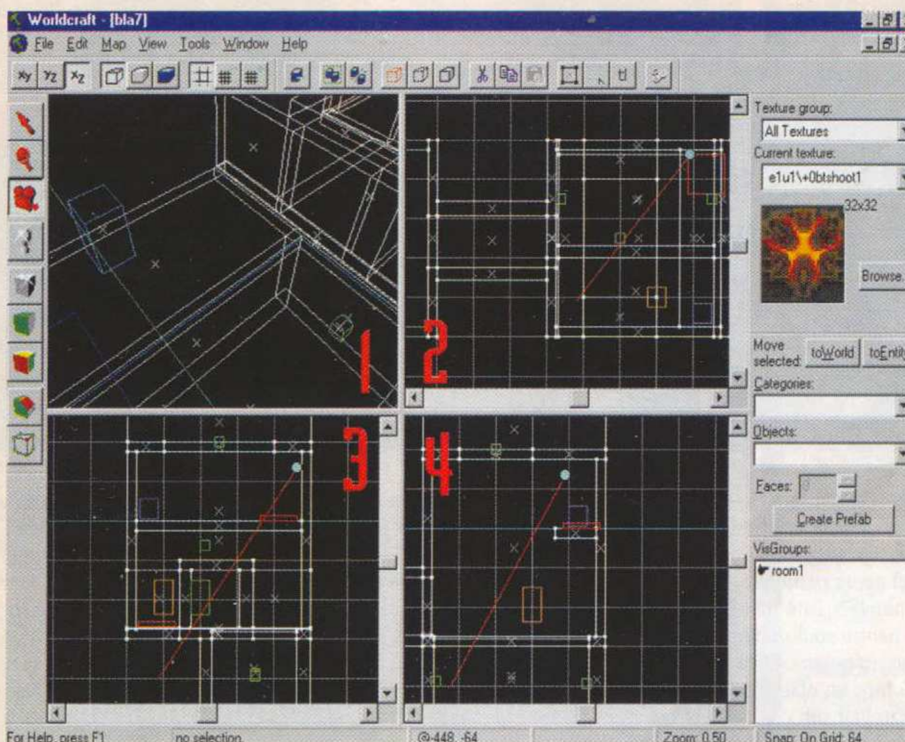


CUM SE FOLOSEŞTE WORLDCRAFT? AŞA...

Bara verticala din partea stângă conține toate uneltele necesare creerii nivelelor. Începând de sus în jos, acestea sunt:
Selectorul (săgeata) este folosit pentru a selecta unul sau mai multe obiecte, pentru a le grupa, roti, mări sau micșora precum și pentru a le modifica proprietățile.
Lupa - se folosește la apropierea sau depărtarea camerei.
Camera - se poziționează pentru fereastra 3D
Entitate (becul) - creaza entități. După poziționare trebuie apăsată tasta ENTER pentru crearea propriu-zisă.
Bloc - crează obiecte. După desenarea formei dorite se apasă ENTER pentru a crea solidul.
Paintbrush (cub verde) - aplică textura curentă pe tot obiectul selectat.
Cubul colorat - folosește la aplicarea diferitelor texturi diferite pe fiecare față a obiectului.
Clipping tool - este folosit la modificarea muchiilor unui obiect, la îndoirea despărțirea lor.

Din meniul **File** se încarcă, salveaza și compileaza nivelele. În **Edit** avem Copy, cut, paste, undo precum și proprietățile obiectelor selectate. În **Map** avem proprietațile harții, reglarea marimii grilei de ajutor, precum și controlarea erorilor din nivel. Meniul **View** se ocupă cu tot ce este vizibil sau invizibil, câte vederi să avem, ce meniuri și ce obiecte să fie sau nu vizibile. Meniul **Tools** este cel mai important, conținând opțiunile necesare pentru designul nivelelor, decupare, sculptare, etc.

Sub meniuri se afla cele 4 unghiuri de vedere. **1** vederea 3D, **2** vederea de sus **3** vederea din față și **4** vederea laterală. Vederea 3D este folosită pentru aplicarea texturilor.



În partea dreaptă avem trei căsuțe de dialog:
Selectorul de texturi are posibilitatea de a alege și sorta texturile după mai multe categorii. Textura curentă este cea care apare în poza lângă butonul Browse împreună cu dimensiunea ei. Astfel se poate corela crearea de obiecte cu dimensiunea texturii ce urmează a fi folosită.
Selectorul de entități/obiecte determina proprietațile de baza a entităților/obiectelor ce sunt create. Există posibilitatea ca în afară de tipurile de obiecte predefinite să folosim așa numitele prefaburi, care sunt obiecte complexe stocate pentru utilizarea ulterioară (ex: computere, lampi, scari, etc).
Vis Groups - acestea sunt folosite doar pentru a ușura munca designerului de nivele, și anume gruparea mai multor obiecte. Pentru crearea unui grup se selectează obiectele și se alege din meniul view, Hide selected.

CUM SĂ FACI UN NIVEL ÎN NUMAI 10 PAŞI

1 Selectăm textura e1u1/damage1_1, facem un cub de latură 320, apăsăm butonul drept și selectăm hollow, aici introducem 16. Observăm că pătratul s-a golit în interior.

Creem în interiorul cubului o entitate info_player_start(care să fie cât mai aproape de podea) și una light (plasată în centrul camerei).

Acesta este un început de nivel. Nu este cine știe ce, dar există.Apăsăm F9 pentru compilare, selectăm full rad, extra vis și full bsp, apoi OK și nivelul va arăta cam așa.



2 Selectăm toată camera și o multiplicam cu Copy/Paste.

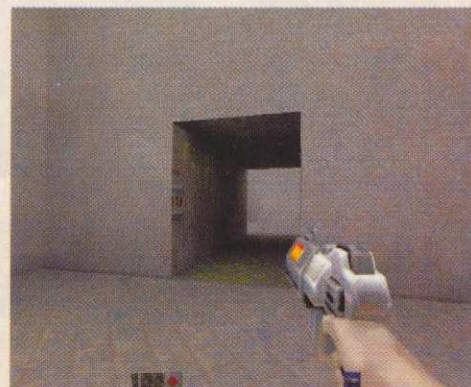
O așezăm paralel cu prima cameră, și ștergem al doilea info_player_start care s-a copiat. Mai facem un paraleliped care să unească cele două camere, apoi încă unul care să aibă forma unui tunel între cele două camere, însă mai îngust.

Îl suprapunem peste paralelipipedul care unește camerele, cu butonul drept selectăm "Carve" și apoi apăsăm tasta DEL. Compilând nivelul ar trebui să avem cam așa ceva



3 Texturile se aplică cel mai bine folosind unealta care ilustrează un cub cu fețele diferit colorate. Apasând pe ea ne apare un meniu care conține proprietățile texturii curente, precum și gradul de scalare/rotre a acesteia.

Pentru a aplica o textură în acest mod trebuie folosită vederea 3D iar cu butonul drept al șoarecelui aplicăm textura pe care am selectat-o, iar cu cel stâng luăm textura și proprietățile feței pe care am apăsat. Putem picta camera cu texturile e1u1/doorbot pentru pereți, pentru podea e1u1/floor3_1 și e1u1/floor2_8



4 Pasul următor pe care trebuie să-l urmăm acum este să creem un teleportor în cadrul nivelului, foarte folosit în cadrul Quake sau Quake 2-ului, de exemplu. Creem pentru acest scop un paralelipiped de 72x288x16 pe care-l plasăm pe peretele din fața a celei de-a doua camere. Pe acest platou nou creat așezăm în capăt o entitate weapon_railgun iar la celălalt capăt un misc_teleporter_dest pe care-l numim tele1. În prima cameră creată așezăm o entitate misc_teleporter , apăsăm alt-enter și la Teleporter_destination scriem tele1. Nivelul acum are un teleportor dintr-un capăt în celălalt al nivelului.

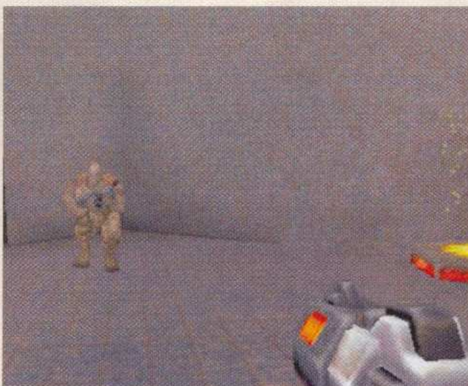
5 S-ar putea să nu aveți chef să creați un nivel de single player. De altfel, trebuie ținut cont că majoritatea nivelelor distribuite pe Internet și chiar și cele pe care le veți face voi trebuiesc destinate multi-player-ului. Așa stînd problema, avem de optat fie pentru un joc cooperativ, fie pentru un deathmatch. Noi am optat în cazul de față pentru varianta a doua.

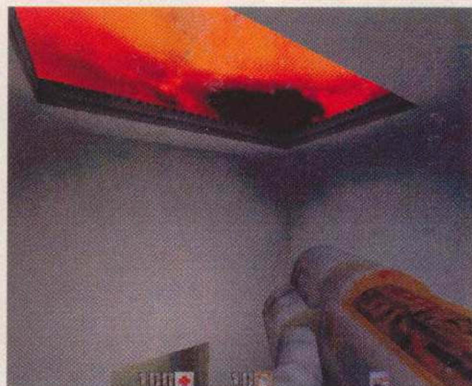
Acest pas nu este deci esențial, însă transformă nivelul într-un nivel de deathmatch. Astfel, adăugam două entități info_player_deathmatch în fiecare din çele două camere.

6 Cerul este creat un pic diferit fața de alte obiecte. Astfel ca se creaza un obiect de mărimea camerei, se dă o gaură în tavanul camerei, apoi se alege pentru obiectul creat textura e1u1/sky1.

Pentru o iluminare cât mai realistă am mutat lumina de sub cer foarte aproate de tavan și i-am dat brightness 200 și o culoare gri închis. Încă un sfat : înainte de compilare să vă asigurați că toate luminile sunt ÎN INTERIORUL spațiului în care se poate plimba jucătorul, deoarece în caz contrar, dacă doar UNA din lumini se află în afară veți avea un nivel în beznă totală.







7 Un pas acum care punctează la impresia artistică a unui nivel: crearea apei. Deși nu în prea multe cazuri esențială, în general poate ascunde anumite arme sau muniție. Este utilă și în nivelele înalte pentru sărituri din părțile sale superioare. Apa se creaza și ea într-un mod aparte, se mai face un obiect de mărimea camerei, se poziționeaza lipit sub cea de-a doua cameră, unul de mărimea și adâncimea apei, apoi se decupează obiectul cu apa din primul obiect. După decupare, obiectul "apă" nu se șterge ca în cazurile anterioare ci se lasă acolo si își schimbă textura cu e2u3/water6, transparentă 33%.

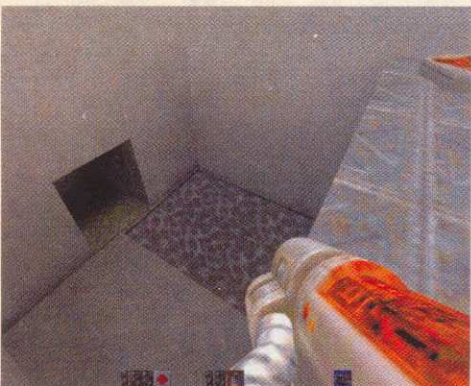
8 Dacă sunteți un mare luptător profesionist sunetele vor fi pentru voi nu de puține ori cheia victoriei într-o confruntare. Nu uitați ca în ziua de azi marii campioni mondiali de Quake 2 are ca principal atu o foarte bună ghidare dupa sunete.

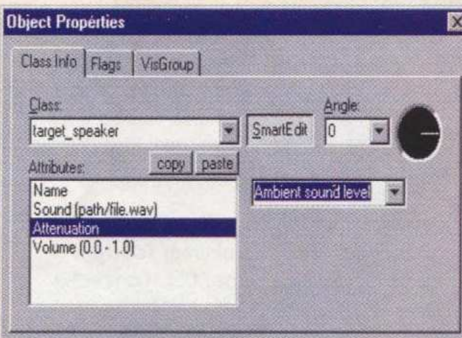
Așa stînd lucrurile, cel de-al 8-lea pas în crearea nivelului vostru personal în vor reprezenta sunetele din cadrul jocului.

Sunetele se introduc în nivel cu entitatea target_speaker . Apăsând alt-tab apar proprietățile acestei entități, și anume numele (mai puțin important), sunetul (fișierul wav care va fi rulat), atenuarea (se poate selecta fie sunet ambiental, fie, normal, fie difuzat în tot nivelul) precum și volumul său , un număr cu zecimale între 0 și 1

9 Un pas esențial: crearea monștrilor. Monștrii sunt tot entități. Ei pot fi adaugați folosind una din entitățile care încep numele cu "monster_". Astfel creem un monstru "monster_soldier_ss" care este unul din soldații cei mai slabi care trage cu mintralieră. Apoi pentru a le seta punctele de patrulă se folosește entitatea "point_combat". După ce moare el poate acționa o altă entitate, fie poate lăsa muniție cu proprietatea spawn item. Aici vom scrie "ammo_slugs".

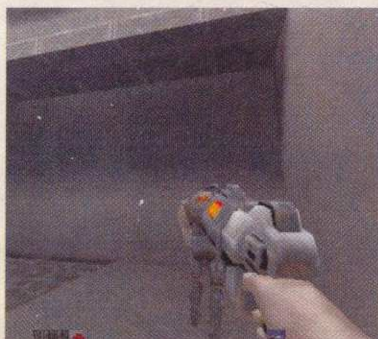
Vom constata rulând nivelul că soldatul vine până la punctul specificat de noi, iar dupa ce moare va lasa 10 sluguri de rail.

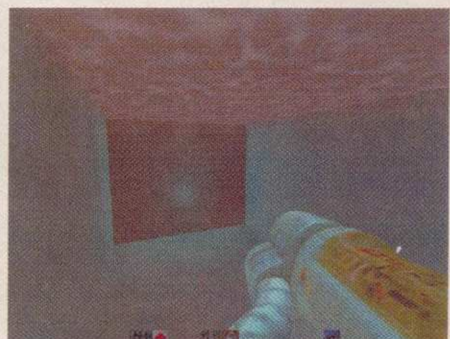






10 Acestea fiind spuse putem să mai plasăm niște lumini sub apă (două entități "light") cu brightness 200 și culorile RGB "0.118 0.890 1.000" , ceea ce înseamnă un bleu fosforescent , alți monștrii pante pe care să se urce la railul de sus, etc. De aici totul depinde de imaginația fiecăruia. În încheiere vă mai pot avertiza asupra unor lucruri. Dacă nu dați căile corecte catre toate utilitarele și texturile veți avea o groază de probleme, vi se va bloca quake-ul , va crăpa Win95-ul, și multe alte minunații care nu sunt prea plăcute. Așa că după ce porniți prima oară Worldcraftul aveți grijă ce setați, și unde setați.





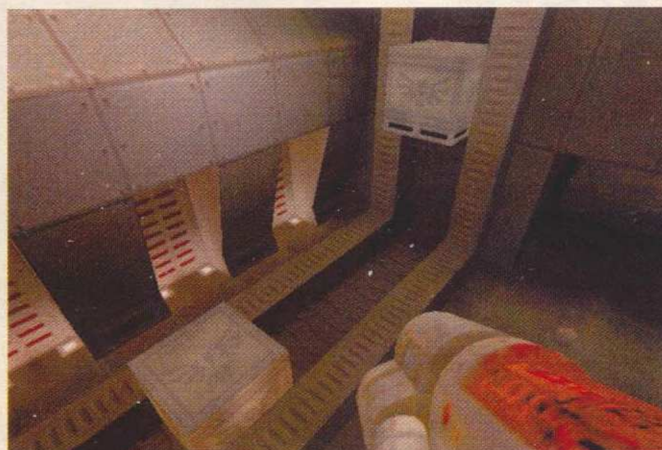
WORLDCRAFT - NIVELE PENTRU QUAKE

Pentru quake1 voi descrie teleportoarele care sunt altfel decât la Quake2. Se creaza doua paralelipipede identice , apoi una din ele se asociază unei entități "trigger_teleport" (toEntity). Din proprietățile acestuia se modifica Target și se scrie "Tele1". Apoi se crează o entitate "info_teleport_destination. Se seteaza unghiul în care va ieși jucătorul din teleportor , apoi se va modifica proprietatea "Target_name" și se va introduce valoarea care a fost introdusă și la Target de la trigger_teleport (Tele1). Cel de-al doile corp solid se suprapune peste cel cu entitatea Trigger_teleport și i se schimba textura cu aceea cu puncte care știm cu toții că reprezinta teleportorul în quake1. Toate aceste fiind realizate compilam nivelul și admirăm opera de artă pe care am înfăptuit-o.



WORLDCRAFT - NIVELE PENTRU QUAKE 2

Cum se poate construi un "trenuleț" în quake2 . Se crează un cub care se atașează unei entități (toEntity) "func_train" . Proprietățile acestei entități sunt viteza, prima oprire (care este numele unei entitați "ath_corner"), zgomotul pe care să-l facă precum și câta sanatate să-i ia celui care-l blochează. Entitatea path_corner are și ea ca parametri wait (cât să aștepte la acel loc), următorul punct pe care trebuie să-l atingă trenul și ce eveniment să declanșeze. Aceste entități pot fi dispuse în cerc pentru a determina obiectul nostru să se miște la infinit între ele. Un exemplu bun îl constituie banda de lăzi de pe nivelul q2dm8 - The Warhouse. După ce compilam nivelul , dacă vedem ca trenul nu trece pe unde i-am spus noi înseamnă că am încurcat numele de entități între ele și le verificăm pe toate din cap în coadă.



WORLDCRAFT - NIVELE PENTRU HALF LIFE

Half life-ul are un engine care se deosebește de celelalte jocuri prin existența Direct3D-ului, toate celelalte fiind jocuri pentru OpenGL. Datorita acestor diferențe, apa are probleme de renderuire pe unele placi video în modul OpenGL. Problema este ca apa apare văzută din interior ca o masă opacă , prin care totuși se poate merge. Dacă treceți pe renderuire Direct3D apa se va vedea normal,adică străvezie atât din interior cât și din exterior. De asemenea , apa în Half Life trebuie tratată un pic altfel , adică se selectează obiectul cu textura de apă și se apasă pe butonul "To entity" din partea dreaptă a ecranului. Entitatea care va trebui selectată este func_water . Aceasta controleaza comportamentul lichidului, se poate regla toxicitatea sau vâscozitatea valurilor.



LOCURI BUNE DE VIZITAT

Sa nu credeți ca sunteți prima persoană din lume care va pune mîna pe un editor de nivele. S-au mai gîndit și alții înainte. Creațiile lor le puteți gasi în principal în următoarele locuri:

SITE-URI IMPORTANTE:

WWW.QUAKE2.COM - o groază de linkuri pentru pagini de editare , conversii, modele, etc.

WWW.PLANETQUAKE.COM - Planeta quakerilor de pretutindeni conține nenumarate site-uri cu nivele , skin-uri și multe altele.

WWW.BLUESNEWS.COM - site de noutați în principal , dar puteți afla și ce e nou în materie de nivele.

WWW.WORLDCRAFT.COM - pagina oficiala de WorldCraft , unde puteți găsi ultimele versiuni shareware, patchuri, dll-uri necesare, prefaburi.

WWW.VALVE.COM - pagina celor de la Valve LLC, care au creat Worldcraftul și Half -Life

WWW.STORMTROOPERS.COM/ZD - ZD's weapon rack conține cele mai bune nivele de quake ,quake2, heretic2 și chiar de Doom2.

WWW.Q3ARENA.NET - pagina neoficiala de Quake 3 Arena care în lipsă de noutăți despre acest joc conține și o mulțime de noutăți despre quake și quake2.

WWW.PLANETUNREAL.COM - Daca sunteți pasionați de Unreal puteți vizita această pagina.

WWW.UNREALNATION.COM - Alt site destul de bun pentru maniacii de Unreal.

WWW.STOMPED.COM - site cu nivele și informații despre multe jocuri.

WWW.TELEFRAGGED.COM - un site de jocuri care include nivele , skinuri , conversii pentru Quake , Quake2 , Jedi Knight , Descent Freespace, și multe multe altele.

WWW.SLIPGATECENTRAL.COM - probabil primul site important cu informații despre quake1 , el conține link-uri spre alte site-uri multe dintre ele fiind notate (de la 1 la 5 steluțe de către autorii site-ului) în funcție de utilitate, atractivitate, aspect și ușurința de navigare.

Mai sunt desigur și multe alte site-uri, zilnic apar altele noi, deci mai căutați pentru că veți mai gasi și alte locuri.



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Civilization
Redactor: Dragoş Inoan

"UN Starship Unity, a ajuns după 40 de ani în sistemul Alpha Centauri , iar după ce căpitanul acesteia a fost asasinat echipajul s-a împărţit în 7 facţiuni"

Sid Meier a fost un nume foarte rostit între anii 1992-1996. Pentru cei care nu ştiu încă despre cine este vorba le pot spune ca este autorul unui număr imens de jocuri, de la bune la foarte bune, care a lucrat la Microprose pentru cîţiva ani buni. Cîteva titluri produse de el sunt F19, F117, Railroad Tycoon şi (nu în cele din urmă) seria Civilization. Chiar primul joc din această serie a devenit un punct de referinţă pentru o mulţime de jocuri viitoare, din care pot aminti Colonization şi Master of Orion.

DE UNDE PÎNĂ UNDE

După cum probabil că mulţi îşi amintesc, unul din principalele obiective ce trebuiau realizate la Civilization era sa trimiţi o navă spaţiala să colonizeze noi sisteme. Ei bine , nava noastră, UN Starship Unity, a ajuns după 40 de ani în sistemul Alpha Centauri , iar după ce căpitanul acesteia a fost asasinat echipajul s-a împărţit în 7 facţiuni, fiecare luînd cîte un modul de colonizare. Fiecare dintre cele 7 tabere este condusă de catre o personalitate a vremii (2100 AD). După cum probabil v-aţi dat seama aici lupta va decurge tot între oameni, extratereştrii avînd un rol mai mult decorativ.

Partea frumoasă la acest tip de joc de strategie se concretizeaza în faptul că trebuie sa cucereşti teritoriul inamic iar acest lucru nu se realizeaza întotdeauna prin forţa. Nefiind un joc real-time ca Starcraft sau C&C acum ai într-adevăr şansa să gîndeşti următoarele acţiuni. Iar cine crede că ecologiştii de exemplu nu au nici o şansă îi sfatuiesc să se mai gîndeasca puţin după ce le voi spune că aceştia pot schimba cursul rîurilor, împiedicînd astfel o naţiune sa se dezvolte energetic sau pot modifica clima în orice zona de pe planetă.



CUM E JOCUL?

Harta pe care se va desfaşura jocul poate fi generata aleator, dar poate fi aleasa şi o hartă predefinită. Ca noutate, pot fi modificate "regulile" jocului , adică dintre condiţiile de victorie, comportamentul formelor de viaţă indigene sau agresivitatea computerului. Toate aceste opţiuni creaza pentru Alpha Centauri un grad de rejucabilitate foarte ridicat.

INTERFAŢA

Interfaţa jocului este foarte intuitivă. Ecranul este împărţit în două părţi, în cea de sus se află efectiv ecranul de joc, iar jos avem un panou de comandă unde ne sunt prezentate cele mai diverse date, precum descrierea terenului şi a unităţilor selectate, o hartă în miniatură a planetei precum şi o porţiune care derulează în permanenţa statistici şi grafice pentru evaluarea forţelor aflate pe planetă.

Planeta Alpha Centauri este o planeta unică în felul ei, fiind o planetă vie. Singurele forme de viaţa găsite pe planetă sunt nişte viermi telepaţi extrem de ostili, dar nu prea puternici, şi aşa numitul XenoFungus care este o rudă îndepărtată a muşchiului de pamînt, dar care împiedica construirea oricăror instalaţii pe suprafaţa ocupata de el. Planeta are şi apa, astfel că putem găsi şi xenofungus subacvatic, care are acelaşi efect ca şi cel de pe uscat.Totuşi , după o cerc-





Recon Rover
Laser Infantry
Synthmetal Sentinels
Laser Foil
Synthmetal Hoverboat
Transport Foil
Formers
Sea Formers
Probe Team
HELP
WORKSHOP
OK







Gaia's stepdaughters

Aceștia sunt cei mai mari iubitori de natură aflați pe nava mamă. Conducătoarea lor, Lady Deirdre Skye , are ca principal obiectiv protejarea planetei pentru a nu repeta dezastrul ecologic petrecut pe Pământ. Datorită acestei atitudini această facțiune poate controla cel mai bine formele de viață aflate pe această planetă.



Human Hive

Aflați sub conducerea despotică a președintelui Cheng-Ji Yang , membrii acestei facțiuni sunt considerați ca un tot unitar , viața unui singur individ neînsemnând nimic. Conform acestei ideologii, președintele întreprinde experimente de control a minții pentru a crea o rasă superioară dominată de o minte colectivă.



University of the planet

Toate mințile luminate s-au adunat la un loc pentru a-și atinge scopul , și anume a controla planeta prin intermediul tehnologiei și a descoperirilor științifice. Ca bonus în timpul jocului, fiecare oraș nou construit are din dotare un nod de rețea unde se pot aduce diversele obiecte descoperite spre cercetare.



Morgan industries

Deoarece lăcomia a cărătorit printre stele odată cu nevoile, iar lupta pentru controlul resurselor limitate se desfașoară pretutindeni, președintele Morgan a preluat conducerea acestei facțiuni pentru a câștiga batalia pentru Alpha Centauri printr-un razboi economic.În joc acesta are cea mai puternica economie având cea mai mare producție dintre toți.



Spartan Federation

D-na colonel Corazon Santiago seamănă puțin cu Xena , fiind tot o femeie călită în focul luptei. Ea crede că orice se rezolvă prin lupta , și ca Alpha Centauri este o planeta care trebuie cucerită cu orice preț. În joc , Spartanii au cea mai avansata tehnică militară precum și diverse bonusuri la atac și apărare.



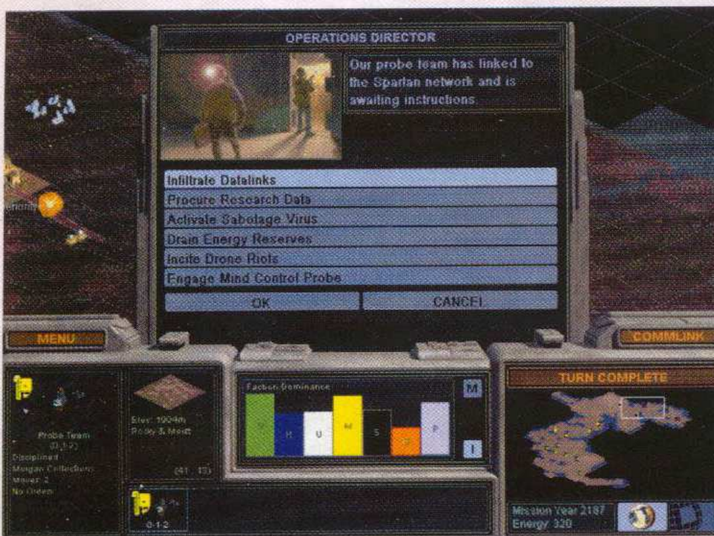
The Lord's Believers

Se pare ca exista și pe Alpha Centauri un Dumnezeu , sau cel puțin asta cred membrii acestei secte religioase. Oricum , ei luptă cu foarte mare înverșunare folosind religia drept scuză pentru toate acțiunile lor, și nu iartа pe nimeni care li se împotrivește.



Peacekeeping Forces

Rezolvarea conflictelor pe cale diplomatică este fără doar și poate cea mai bună alegere în momente de restriște. Așa gândește și conducătorul forțelor de securitate ONU ,Parvin Lal. Aceste dorește sa realizeze o lume unită prin legături diplomatice puternice unde sa domine pacea și prosperitatea.





etare amănunțită a acestor forme de viață se ajunge la posibilitatea controlării lor în folosul propriu.

RESURSE

Pe Alpha Centauri exista trei mari tipuri de resurse, fiecare cu întrebuințarea sa individuala.Astfel avem substanțele nutritive care ajuta la creșterea populației orașelor, minerale, care ajută la creșterea producției și energia care ajută la cercetare. Mineralele și substanțele nutritive mai sunt folosite pentru întreținerea unităților.

Resursele pot fi extrase mai bine în funcție de proprietățile terenului. Astfel pe suprafețele mai joase se pot construi ferme pentru a recolta mai multă mîncare, pe suprafețele cu pietriș se pot construi mine iar pe vîrfurile munților sau pe podișuri se pot monta panouri solare pentru absorbția de energie. În afara de aceste metode mai există și posibilitatea plantării pădurilor care dau o producție constantă și sigură din toate cele 3 resurse. Dezavantajul pădurilor este că ele se pot extinde scăzînd randamentul altor zone. Resurse mai pot fi găsite și în capsulele picate de pe nava-mamă, capsule care sunt împrăștiate pe toată suprafața planetei, unde alături de resurse mai pot fi gasite baze de date și chiar unități.

Orașele pot fi construite pe uscatdar și pe mare. Ele sunt singurele care produc clădiri și unități și care pot strînge resurse.

Posibilitățile de configurare oferite de joc sunt foarte detaliate. Fiecare unitate are o listă de posibile comenzi pe care le poate îndeplini sau la nevoie poate fi trecută pe modul automat de gîndire a acțiunilor în care calculatorul decide pentru tine. Chiar și coloniile oferă această posibilitate sub forma unui guvernator. Acesta poate sa se concentreze pe construirea de noi facilități în bază, cu alte cuvinte aceasta poate deveni un centru universitar important, poate să se concentreze doar pe construcția numai a laboratoarelor științifice pentru a accelera descoperirile tehnologice sau pur și simplu poate produce unități militare pe bandă rulantă. Totuși în aceste baze lucrează oameni sau chiar roboți în cel mai bun caz care se pot revolta dacă nu le sunt îndeplinite normele elementare de trai civilizat. De aceea ignorarea dezvoltării unei infrastructuri, ca parcurile de distracții, adec-



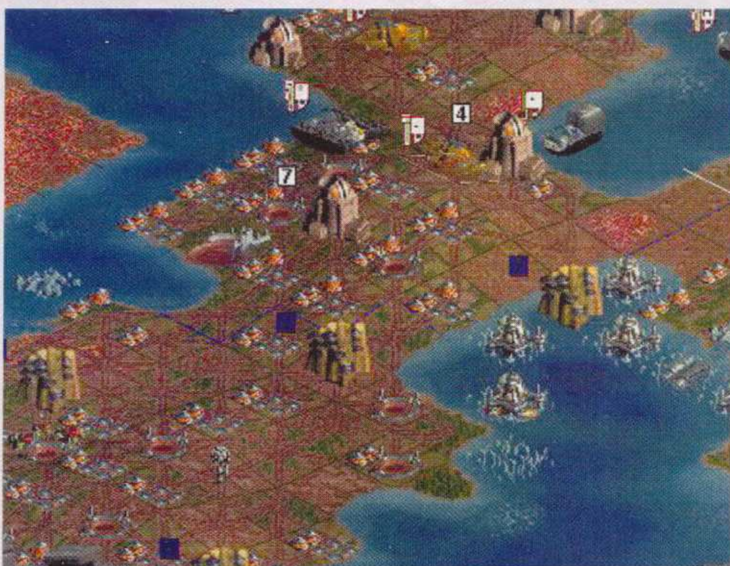
vate poate avea consecințe nefavorabile.

În oraș muncitorii pot fi antrenați și transformați în muncitori calificați sau talentați care pot fi doctori sau telepați și care asigură o dezvoltare mai bună a orașului. Problema este că ei nu mai participa în producția propriu zisă. Fiecare oraș poate construi proiecte secrete, care functionează similar cu Minunile din Civilization, adică dau diverse bonusuri tuturor orașelor sau regiunilor controlate de jucător.

Nici la numărul de tehnologii ce pot fi cercetate jocul nu stă rău , avînd un număr impresionant de alegeri care au fost concentrate în 4 domenii: Cunoaștere, Economie, Construcții și Razboi. După ce a fost terminat un proiect, jucătorul este atenționat dacă poate să aducă modificări unităților existente pentru a le îmbunătăți. Chiar dacă nu există vreun progres tehnologic, jucătorul poate să creeze unități după specifi-









cațiile proprii într-un editor de unități care este foarte ușor de folosit. Un lucru nou în jocurile de acest tip este posibilitatea de a alege o anume tehnologie care să fie cercetată , computerul parcurgînd tot arborele pînă la ramura ținta, cercetînd tot ce este necesar.

Dupa cum am spus, unitațile pot fi fie predefinite, fie construite de jucator. Ele sunt de trei feluri: terestre, maritime și aeriene. Fiecare unitate capătă experiență după bătălii, crescîndu-i rezistența și puterea. Astfel jucătorul este obligat să aibă mai multă grijă de fiecare unitate în parte.Lupta între unități este în stilul celei din Civilization , adică unitățile se bat pînă cînd rămîne numai una. Cele stricate se pot repara stînd o tura și nefacînd absolut nimic, fie pe cîmp, fie în oraș. De asemenea trebuie creat un echilibru între resurse și unități deoarece fiecare unitate are nevoie de un anumit număr de resurse de la orașul unde are baza pentru a exista. În lipsa acestor resurse, unitățile încep să moară, una cîte una.

Diplomația este la fel ca la Master of Orion, cu o mică adăugire, anume poți transmite harta aliaților. În rest avem tot pact ne neagresiune, alianțe sau comerț. Pentru spionaj se folosesc sondele care odata infiltrate în orașe pot sabota construcții, incita la revoltă sau fura tehnologii sau chiar să captureze orașul , după gust.

IMPRESIA ARTISTICĂ

Grafic, Alpha Centauri nu impresionează cum nu au impresionat niciodata genul acesta de jocuri (și probabil nici nu o vor face prea curînd) deoarece scopul este cu totul altul. Un joc de șah arată întotdeauna la fel pentru că jocul în sine reprezintă adevărata valoare. Însă la Alpha Centauri s-au făcut unele modificări față de motorul grafic din Civilizations 2 care reflectă pînă la urmă sfîrșitul de mileniu în care trăim. În esență este vorba tot de un teren 3D (din perspectivă isometrică) format din căsuțe care au diferite proprietați energetice sau potențial folositoare pentru desfașurarea jocului.

Unitățile țin cont de această înclinație, astfel că pentru a urca un deal le trebuie mai mult timp, iar pentru a coborî , le trebuie mai puțin. De asemenea diferențele de altitudine ajută sau nu la strîngerea anumitor resurse. Deosebirea față de predecesori este reprezentată de posibilitatea modificării terenului în folosul tău. Unitățile nu sunt nici ele foarte detaliate, luptele decurgînd fara prea multe efecte speciale, rezultatul final contînd mai mult.

ÎN ÎNCHEIERE

Probabil ca mulți care au citit acest articol sunt veterani ai jocurilor de acest gen și și-au dat seama de combinația destul de fericită între Civilization și Master of Orion.

Pentru cei care nu le-au jucat pe acestea din urmă pot spune totuși să încerce Alpha Centauri , deoarece nu este un joc rau, are îmbinate atît elemente clasice cît și inovative , o grafica foarte bine realizata și un sunet pe măsură, iar cei care se plictisesc batînd calculatorul pot încerca să se plictisească împreună cu prietenii într-un joc multiplayer pe rețea , modem , sau chiar pe același calculator, încercînd să descopere vestigiile extraterestre, noi tehnologii, noi scenarii și toate celelalte secrete pe care le ascunde Alpha Centauri.





Distribuitor: -
Tip joc: -
Seamănă cu: -
Redactor: Marius Neacşa



RESIDENT EVIL 2

Americanii au bombardat Irakul pentru a distruge instalaţiile de produs arme chimice şi biologice. Bine au făcut! Pentru că ce urmează este un posibil scenariu al unui caz de proastă folosire a acestor arme.

Rezident Evil 2, are la baza o intrigă simpla: Organizaţia "Umbrela" - cu sediul în oraşul Racoon - se ocupă cu dezvoltarea armelor neconvenţionale. În cadrul unui proiect pentru obţinerea unei arme bacteriologice, din "neatenţie", unul dintre viruşii folosiţi scapa de sub control. Apar fenomene neobişnuite, ce fac subiectul unor cercetari purtate de "S.T.A.R.S" un fel de poliţie locala. Concluziile acestora sunt clare: cauza fenomenelor ce implicau zombi este "Umbrela", însa nu mai au posibilitatea să le prezinte public pentru că virusul se răspîndeşte în tot oraşul. Fiecare cetăţean atins de virus se transformă într-un zombi însetat de sînge, care va transmite mai departe virusul. Contaminarea devine aşadar globala, Racoon-city ajungînd în scurt timp un cimitir viu. Acum este momentul sa apari tu. Şi pentru că trebuie sa porţi un nume, acesta este Leon. Detaşat la RPD (Racoon Police Department) iei cunoştinţă cu situaţia din oraş într-un mod brutal: într-un decor dezastruos, plin de flăcări şi de maşini zdrobite eşti atacat de un grup de oameni mînjiţi de sînge, cu un mers de somnambul, cu priviri pierdute, ce scot nişte sunete ca din mormînt. Aşadar începi un fel de quest pentru desluşirea misterului ce învaluie aceasta afacere,



salvarea supreviețuitorilor, cucerirea laudelor etc. etc...

AMINTIRI

Cred ca vă mai aduceți aminte de seria "Alone in the Dark". Rezident Evil 2 împrumută nu numai tema "horror" dar și abordarea. Așadar avem de-a face cu un joc care se desfășoară în locații prerendate, cu un personaj full-3D (la fel cu obiectele, monștrii și restul de elemente) privit printr-o cameră situată în locuri specifice fiecarei locații. Ai la dispoziție un număr finit de mișcări (printre care, la cele de bază, se adaugă: atack, action și run), un inventar pentru obiecte importante pentru rezolvarea unor "probleme" și - din fericire - mai multe tipuri de arme (cuțit și pistol în dotarea standard, la care se mai pot adauga altele, mai avansate).

Este prezenta din plin partea de quest, așa că este bine să "interacționezi" din plin cu obiectele din jur, altfel nereușind să faci mai nimic (decît să joci un fel de Quake văzut dintr-o altă perspectivă). Dacă paralela cu AitD este prea îndepărtată, încercați cu "Men in Black". Asemanarea este și mai mare. Intrînd un pic în amănunte, în Resident Evil 2 se pune baza destul de mult pe rezolvarea puzzle-urilor. Chiar dacă oponenții sunt redutabili (mai multe specii de zombi - funcție de oamenii pe care îi au la bază: polițiști, bărbați, femei; la care se adugă și niște creaturi pe cît de greu de definit, pe atît de primejdioase) uneori se poate trece pe lîngă ei fara să te angajezi într-o confruntare. Asta datorită în special încetinelii cu care se mișcă morții. Oricum, o înfruntare este bine să se poarte de la distanță, cu arme de foc, o luptă corp-la-corp cu cuțitul fiind de cele mai multe ori sortită eșecului. În acest fel se ajunge la partea cea mai "rea": fiecare zombi se repede cu frenezie la gîtul tău, scoțînd gemete de plăcere laolaltă cu gîlgîitul sîngelui. În momentul în care cazi (mori, după cum scrie și pe ecran) scena atinge paroxismul: devii un fel de vînat transformat brusc în dejunul unor bestii care, așezate în patru labe, se înfruptă. Atenție la zombi căzuți dar nu morți: aceștia se agață de picioarele tale și te mușcă. De obicei, scapi de ei... sfărîmîndu-le țeasta cu o lovitură de picior. Aceasta îi potolește instantaneu, spre deosebire de focurile de pistol care pe unii decît îi doboară. Poți să fii sigur dacă unul este complet terminat, dacă sub cadavru se formează o pată roșie. Dacă te grăbești poți apela la următoarea strategie: tragi în zombi pînă îi dobori, apoi îi depășești în fugă - fără să aștepți să crape.

Poți sa cercetezi dulapurile, gunoaiele și alte zone. Se găsesc de obicei muniție, mai rar chestii pentru refăcut sănătatea (niște ierburi sau un fel de spray). Obiecte mai importante sunt armele avansate și cele necesare pentru quest (dosare, coduri, instrucțiuni). Unele obiecte le poți primi (benevol sau în urma decesului) de la unele personaje pe care le întîlnești. Aceste întîlniri mănîncă și ele din timp, dar fără obiectele care le obții în urma lor, jocul nu are sens. Obiectele pe care le găsești sunt stocate într-un inventar. Prin intermediul lui ai acces la arme pe care le poți încărca sau pe care le poți schimba, sau poți combina unele obiecte în anumite scopuri (asemanator cu tehnica din "adeventure"-uri: <use X with Y>). În aceeași zonă ai acces la o hartă și la unele dosare cu diferite informații.

CONTROLUL

Cam asta este de făcut. Cum se face? Modul de control în cazul acestui tip de joc este destul de dificil, schimbarea poziției camerei aducînd o perspectivă nouă de fiecare dată. Durează un pic pînă te obișnuiești. Spre deosebire de MiB, RE2 nu dispune de atac fără arme. Armele de foc pot fi orientate în cele patru direcții (sus-jos, stînga-dreapta), însă nu trebuie să țintești prea mult pentru că există un "homing" enorm, ținta fiind atinsă chiar și cu arma orientată aiurea. Comanda









"action" are mai multe întrebuinţări: foc, interacţiune, urcat scari, deschis uşi, trecerea obstacolelor. Deschiderea uşilor reprezinta tranziţia între două locaţii şi este reprezentată grafic printr-o animaţie scurta diferită de la uşă la uşă (de autobuz, dublă, grilaj etc). Nu prea văd rostul acestor animaţii cam seci.

REZOLUŢII SLABE

Acum că am ajuns la locaţii, sa vedem cum sunt realizate acestea - laolaltă cu întreg RE2 - din punct de vedere grafic. Aşa cum am spus ele sunt pre-rendate. Şi aici intervine problema: rezoluţia. Aceasta este de numai 320X240, ceea ce conduce la un rezultat nu prea "ademenitor". Sa speram că în versiunea finală acest inconvenient va fi remediat.

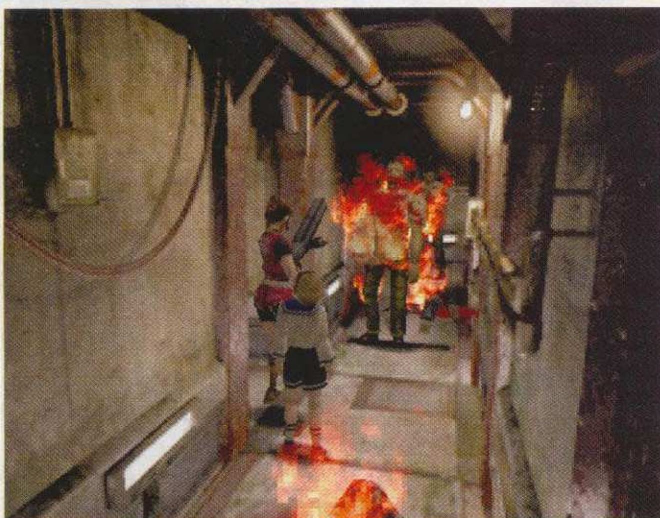
acestor poligoane fiind suficient pentru o bună calitate grafica. De asemeni texturile sunt foarte detaliate, putîndu-se distinge ceasurile, bretelele, insignele sau alte amănunte. Chiar şi în versiunea neacclererată există efecte de lumină. Animaţia personajelor se distinge prin mişcările diferite pe care acestea le fac simţindu-se chiar o urmă de "motion capture". În timpul jocului aceasta este suficentă (ce dansuri întortocheate trebuie să execute un zombi care atacă un











Totuşi, din punct de vedere al design-ului lucrurile par la locul lor. Adică toate lucrurile: maşinile de poliţie distruse şi abandonate, baricade şi magazine devastate, vitrine sparte etc. iar în unele locaţii sunt prezente efecte speciale cum ar fi flăcările. Personajele sunt constituite din modele 3D poligonale, numărul

om?) dar în timpul scurtelor "filmuleţe" (atunci cînd şi ecranul ia aspectul de cinematograf) în care subiecţii interpretează nişte roluri prestabilite, mişcarea este cam artificială. Acest mod de a folosi engine-ul grafic pentru cut-scene-uri începe să cîştige tot mai mult teren, asigurîndu-se continuitate

jocului, acest lucru este posibil însă numai dacă există un nivel de calitate al graficii suficient de mare. Se poate spune că versiunea accelerata 3D a Resident Evil 2 îl posedă şi ca din punct de vedere grafic jocul este "dotat".

PARTEA DE SUNET

Beneficiază de un sistem cu un nivel bun din punct de vedere tehnic. Se remarcă sunetul produs de arme (mai ales de tuburile de gloanţe trase) şi voci (atît zombi cît şi oameni). Este ciudat sunetul scos de muşcăturile zombi-lor, însă eu cel puţin nu am mai fost muşcat de un zombi...Muzica nu lipseşte cu desavîrşire din această versiune, dar este prezentă în mică măsură, sub forma unor crîmpeie. Din aceste "porţii" se distinge însă un anumit

stil, potrivit de minune cu atmosfera generală. Care atmosferă, este una de teroare. Tot timpul te aştepţi ca la următorul colţ să te trezeşti cu un umblător pe cap. Peste tot eşti urmărit de imagini de apocalips asezonate din plin cu pete de sînge care în cele din urmă ajunge sa sară şi pe ecran formînd nişte pete scîrboase în momentul în care îţi dai ultima suflare. Nu pot să nu atrag atenţia asupra încărcăturii puternice de scene de groază. Chiar la începutul jocului autorii au pus un astfel de avertisment, lucru foarte bine venit, pentru că nu ştiu cît de bine ar cade unora să vadă atîta violenţă şi atîta sînge (Mortal

Kombat este "batut" de departe), chiar daca este virtual.

Cam aceasta este o prezentare succinta a ceea ce este, sau mai precis va fi Resident Evil 2. Versiunea finală promite destule, să vedem însă ce va aduce. Pînă atunci, feriţi-vă de zombi şi Irakieni!



TONIC TROUBLE

Distribuitor: Ubisoft
Tip joc: Arcade
Seamănă cu: Rayman
Redactor: Dragoş Inoan

"Tonic Trouble este un clasic "jump'n'run" 3D, asemănător cu Croc, doar că mult mai distractiv. "



Tonic Trouble este primul arcade remarcabil programat a apărea acum, la începutul lui 1999. El este publicat de UbiSoft pe baza engine 3D produs chiar la noi în ţară, engine care în versiunile sale anterioare a stat la baza unui alt succes de casă: Rayman

DATA STELARĂ 777-111...

Povestea jocului este destul de simpla: Ed, un extraterestru cam fricos produce un cataclism pe Pămînt şi este trimis pe planetă să repare tot răul făcut. Problema lui este că la începutul misiunii nava lui se defectează şi în loc să ajungă la ţinta el se prăbuşeşte undeva la mare depărtare de obiectiv , singur pe o planetă pustie şi ostila.

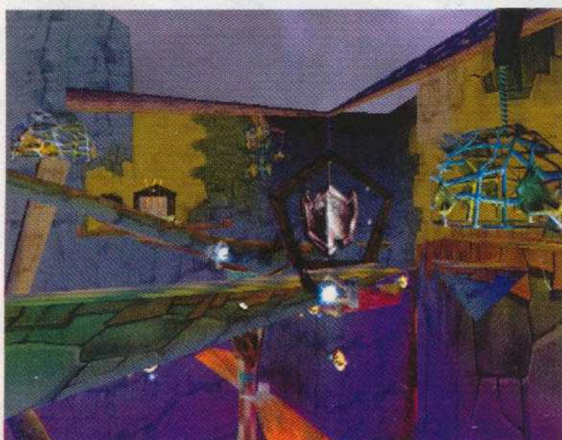
Tonic Trouble este un clasic "jump'n'run" 3D, asemănător cu Croc, doar că mult mai distractiv. Personajul controlat este chiar Ed, extraterestrul buclucaş, care ştie (şi trebuie) să facă o mulţime de lucruri, să alerge, să sară, să zboare, să se bată cu un soi de ciomag multifuncţional, să se dea cu sania, mă rog, ligheanul în cazul său, fiind solicitat de la nivel la nivel să facă un anume lucru sau chiar mai multe. De exemplu pe o pîrtie de schi el poate doar să manevreze ligheanul în care se află, să-l frîneze, să accelereze, în timp ce într-o peşteră trebuie să se bată, să zboare, să alerge şi să sară.

Ed se poate mişca prin peisaj fie pe propriile picioare, putînd să sară, să se caţere, să se agaţe de tot felul de obiecte, sau poate zbura, prin umflarea papionului aflat la gît, transformîndu-se într-un fluture mare şi galben. Controlul în acest mod este ca la orice simulator de zbor, iar în cazul în care nu te descurci există tot felul de curenţi şi vîrtejuri de aer prin nivele care îţi cresc viteza sau altitudinea pentru a nu te prăbuşi. Asupra nivelelor se poate acţiona într-un singur mod, cu ajutorul ciomagului multifuncţional, care este fie bîtă , fie pogo-stick , fie puşcă. Cu bîta pot fi loviţi cam toţi inamicii dar şi obiecte din nivele, cu pogo-stick-ul se poate sparge podeaua (unde este posibil), iar puşca nu este una

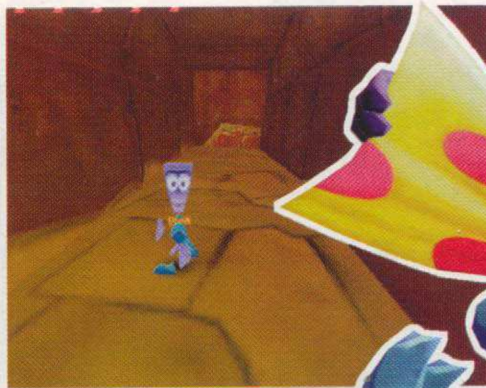














obișnuită, ci mai mult un fel de țeavă prin care Ed sufla mere. Jocul conține și cîteva puzzle-uri și ramificații secrete ale nivelelor, care nu necesită pentru rezolvare o tactică sau gîndire anume, ci doar puțină atenție și inventivitate, ele putînd fi rezolvate destul de repede. Personajele sunt realizate cu un număr minim de poligoane, astfel nici unul nu are brațe și picioare, ci doar terminațiile acestora, palmele și talpile care gravitează în jurul corpului.

Ed, personajul principal este albastru și are doi ochi mari și un zîmbet stupid pe figură pe care-l arborează indiferent de situație. Celelalte personaje sunt locuitorii Pamîntului un pic alterați de accident, astfel putem găsi morcovi care îți sar în față cînd treci pe lîngă ei pentru a te mînca, ciuperci care te fugăresc, cîini turbați, insecte care trag după tine cu tot felul de chestii, doar ca să te oprească . În afară de personajele negative mai există și o categorie (restrînsa ce-i drept) de personaje pozitive. Astfel în versiunea demonstrativă am găsit un pui de dinozaur prins într-un bloc de gheața , care nu are nici o treaba cu Ed, doar să nu i se încurce printre picioare.

Nici nivelele nu au un număr mare de poligoane , dar au texturi foarte detaliate și bine plasate. Versiunea demo pe care am jucat-o avea un bug, adică dacă treceai printr-un anume loc cu o anume viteză ieșeai prin podea în afara nivelului și nu mai exista altă alternativă decît ieșirea în Windows și repornirea jocului. În rest, în afară de acestea nu am mai găsit probleme la nivele.

Controlul personajului se face foarte simplu, cu tastele de direcție, cu o singură observație , că este relativ față de poziția camerei. Adică în cazul în care ții apăsat pe "înainte" și rotești camera (sau se rotește ea singură) începe să se rotească și Ed. O altă problemă apare la trasul cu "pușca" , unde Ed se rotește prea rapid și nu mai are precizie. Din fericire a fost introdus un mod "1st person" (adică din ochii personajului) care dă o precizie [...] sacrificînd însă mobi[...]. Aceste două moduri pot fi schimbate după plac în orice moment și foarte rapid.

Camera poate fi rotita manual sau automat, precum și apropiată sau depărtată după plac și nevoi, folosind keypad-ul.Pentru cei nesatisfăcuți de configurația inițială există și posibilitatea redefinirii tastelor. Interfața este extraordinar de simplă, conținînd ca la orice jump'n'run un indicator de energie și numărul de vieți . Acestea două pot fi crescute culegînd tot felul de obiecte din porțiuni mai greu accesibile ale nivelelor.În partea de sus a ecranului mai este și fața lui Ed care se strîmbă sau zîmbește (dar mai mult zîmbește) în funcție de situație, fiind o prezență inutilă dar distractivă.

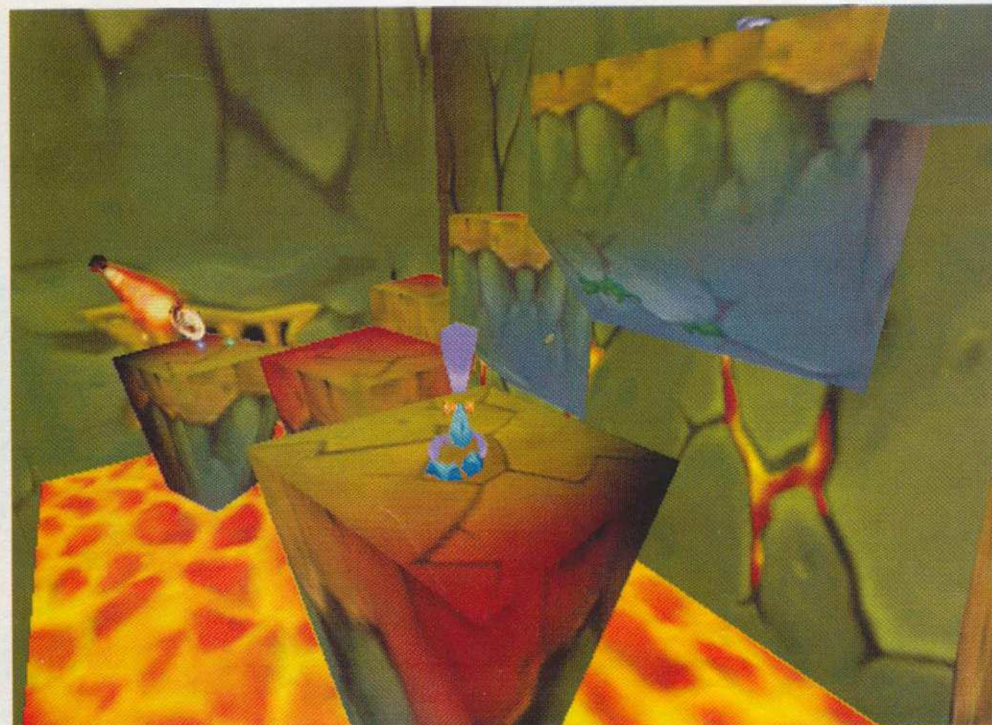




GRAFICA / SUNETELE

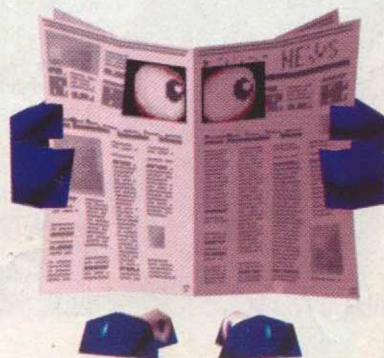
Cum era și de așteptat, jocul suporta cam toate acceleratoarele 3D existente pe piață la ora actuala. Culorile folosite sunt foarte vii și foarte atractive, efectele vizuale fiind bine realizate , chit că unele, tunelele de aer de exemplu mai au pînă să fie gata.

Sunetele sunt și ele 3D în toată regula, vocea lui Ed avertizeaza cînd se întîmplă ceva rău cu el, sunetele sunt mai puternice sau mai slabe în funcție de distanța și unghiul față de sursă.

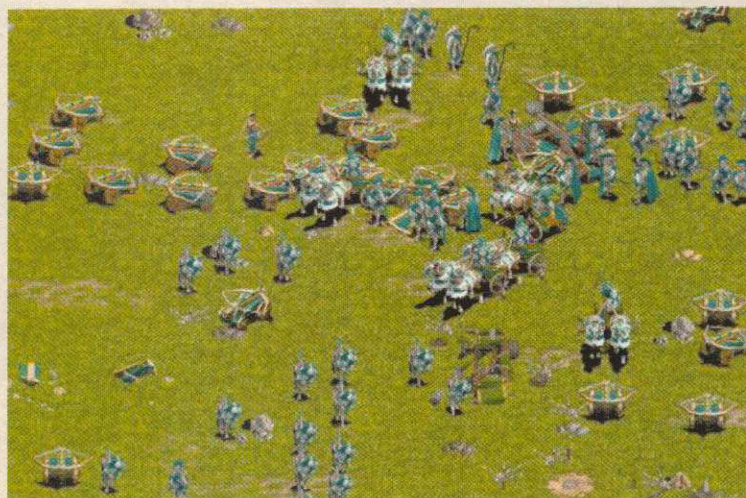


ÎNCHEIERE

Tonic Trouble continuă seria jocurilor nou apărute care încearcă să atraga gameri de toate vîrstele și toate specialitățile, fiind un joc foarte bun care are de toate pentru toți: arcade pentru pasionații de Playstation, pseudo-1st person pentru quakeri și "zbor deasupra unui cuib de curci" pentru cei care mamîncă simulatoare pe pîine. În afară de acestea , este un mod excelent de a te relaxa.







AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Distribuitor: Microsoft
Tip joc: RTS
Seamănă cu: Age of Empires
Redactor: Mihai Dobrică

"Rise of Rome se adresează exclusiv fanilor AoE (de altfel necesită o instalare anterioară a jocului AoE), oferind patru noi civilizaţii, patru campanii (de partea Romanilor), cîteva unităţi şi tehnologii noi."



Scopul unui "extension pack" este acela de a prelungi viaţa jocului original, de a rezolva problemele majore ale acestuia şi de a aduce misiuni, unităţi şi clădiri noi, păstrîndu-se însă în linia originalului. Apariţia unui "extension pack" pentru Age of Empires era previzibila, ţinînd cont de numarul mare de fani pe care jocul îi are şi de amînarile repetate ale datei apariţiei Age of Empires II (Age of Kings). Rise of Rome se adresează exclusiv fanilor AoE (de altfel necesită o instalare anterioară a jocului AoE), oferind patru noi civilizaţii, patru campanii (de partea Romanilor), cîteva unităţi şi tehnologii noi.

CIVILIZAŢII ŞI LUPTĂTORI

După cum vă puteţi da seama din titlu cele patru campanii noi (a cîte şase misiuni fiecare) urmaresc evoluţia Imperiului Roman de la început pînă la stadiul de putere supremă, şi încercările diferiţilor duşmani de a-i supravieţui. În trei din cele patru campanii joci de partea romanilor, şi abia în cea de-a patra campanie - Duşmanii Romei - ai ocazia să încerci în lupta celelalte trei civilizaţii noi - Carthaginian, Macedonian, Palmyran. Aceste noi campanii au un nivel de dificultate puţin mai mare decît primele patru campanii din AoE, chestie nu prea utilă ţinînd cont de dificultatea oricum exagerată a nivelului "hardest".

După părerea mea "caimacul" acestei extensii îl constituie unităţile şi upgrade-urile nou introduse. Deşi puţine la număr, cele cinci unităţi noi schimbă în proporţie foarte mare strategiile de joc şi echilibrează foarte bine jocul. Cavaleria, unitatea preferata a majorităţii jucatorilor de AoE în reţea poate fi acum contracarată folosind "Camel Raider" - luptători pe cămila - unitate ieftină şi slăbuţă dar cu un bonus foarte mare la atacul împotriva cavaleriei. Slinger este o altă unitate nouă menită să echilibreze jocul, avînd un bonus de atac mare împotriva arcaşilor şi un bonus la shield împotriva atacurilor cu proiectile (săgeţi). Este de presupus că această unitate va reduce drastic eficienţa rushurilor de arcaşi mărind astfel utilitatea infanteriştilor. Celelalte unităţi noi sunt accesibile numai în ultima eră şi au fost introduse în scopul măririi interesului pentru avansarea la Iron Age. "Fire Galley" - nava de luptă ce arunca flacări foarte distrugătoare însă numai de la o pătratică distanţa - echili-



brează luptele navale, oferind protecție foarte buna împotriva atacurilor pe mare. Celelalte două unități "Armored Elephant" și "Scythe Chariot" sunt numai îmbunătățiri ale tipurilor existente în AoE. Un număr mai mare de unități noi ar fi fost totuși de dorit.

UPGRADE-URI

Cele patru noi tehnologii ce pot fi cercetate au fost alese tot în scopul echilibrării jocului, mai exact al creșterii rolului preoților și al infanteriei. "Logistics" este cea mai importanta tehnologie introdusă, făcînd ca o unitate de infanterie produsă în barăci să conteze în numărul populației ca numai o jumătate de unitate. Ca și în AoE, în RoR limitarea populației la 50 de oameni joacă un rol important în strategia de joc, iar cu ajutorul "logisticii" se pot construi 100 de unități, presupunînd că ar fi toate de infanterie. "Tower Shield" îmbunatațește armura infanteriei împotriva atacului cu proiectile, mărind și mai mult importanța acesteia. Celelalte două tehnologii, pe care nu le consider deloc utile, îmbunătățesc rata de vindecare a preoților și îți oferă posibilitatea convertirii imediate a unei unități inamice în schimbul vieții unui preot. Cea din urmă - Martyrdom - este interesantă însă costa 600 aur.

AI, INTERFAȚA, GRAFICA

AI-ul, deși a tot fost patch-uit de la apariția AoE pînă acum, suferă în continuare de cîteva probleme măricele. Pathfinding-ul funcționează destul de bine însă se mai întîmplă ca un grup mare de unități să se împrăștie aiurea cînd trebuie să traverseze o strîmtoare, sau să rămînă blocat în drum. La fel, dacă pui un număr mai mare de țărani (5-10) să construiască o clădire se întîmplă aproape mereu ca numai cîțiva să muncească (3-7) în timp ce restul stau și se uită mirați. În continuare, ambarcațiunile rămîn blocate în strîmtori. Principala îmbunătățire a interfaței constă în posibilitatea de a comanda ușor construcția mai multor unități. A fost mărit numărul de sunete din joc, și acum mult mai multe evenimente vor fi semnalizate sonor (upgrade-uri, terminarea construcțiilor). În RoR tasta "Home" poate fi folosiă pentru a cicla între ultimele cinci poziții de pe hartă de unde jucătorul a primit semnalizări sonore, iar clicul dublu pe o unitate selectează toate unitațile de acel tip.

Grafic jocul nu a suferit nici o schimbare, cu excepția aspectului unitaților noi și a clădirilor civilizațiilor nou introduse - construite în stil roman. Există și mult trîmbițatul Colosseum - "minunea" romanilor. Muzica din RoR este foarte frumoasă și foarte asemanătoare cu cea din AoE.

MULTIPLAYER

Partea de multiplayer a jocului a suferit cele mai multe îmbunătățiri - de fapt în multiplayer se reflectă cel mai bine rolul mediator al noilor unitați și tehnologii. Tot pentru multiplayer a fost creat tipul de harta "imensă" (huge) noi tipuri de teren și patru tipuri noi de relief - mediteranean, continental, deluros și "cu strîmtori". Ca și AoE, în multiplayer (prin LAN) este necesar un singur CD la trei jucători, ba chiar se poate juca Rise of Rome cu CD-ul de la AoE în unitate și invers. AoE se mai poate juca prin modem și gratuit pe site-ul Microsoft - zone.com. Cele mai bune două vești le-am păstrat pentru la urmă: se poate modifica limita populației pînă la maxim 200 de oameni (numai în multiplayer) iar lag-ul este mai acceptabil decît la AoE (totuși prin majoritatea ISP-urilor de la noi nu aveți șansa să jucați AoE: RoR).















PE SCURT 85

Grafica:	85
Sunet:	80
Muzica:	90
Atractivitate	85
Dificultate:	80
Multiplayer:	90

PRO: Un expansion pack care merită achiziționat

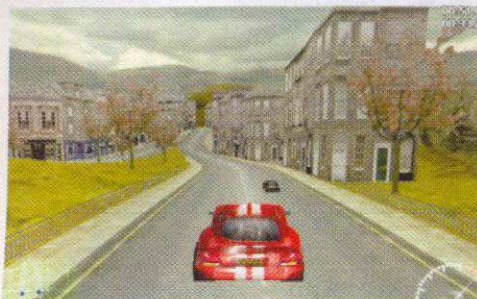
CONTRA: Priviți pozele din AOE2 și vedeți ce va veni

Minim

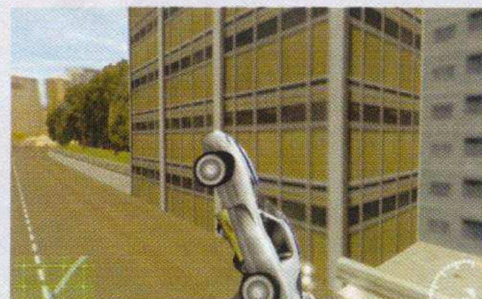
Procesor: P5-166
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: 3D acc 4 Mb
CD-Rom: 4X

Optim

Procesor: P200
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: V2







TEST DRIVE 5

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Sim mașini
Seamănă cu: Test Drive 4
Redactor: Ionuț Radu

"Prin desfășurarea curselor jocul îmi aduce aminte de Need for Speed 1. Asemănarea este frapantă. Accidentele au același caracter fantastic, iar traseul are limitările la fel de brutale si "abrupte"."

Time is money zicea cineva printr-o piață bucureșteană călcîndu-mă pe picior. Era evident că se grăbea dar în locul acestei expresii binecunoscute mă așteptam la niște scuze. Nu cred ca timpul este cheia succesului în industria de jocuri. Așa s-a întîmplat și cu Starcraft-ul sau cu Quake 1. Nu același lucru se poate spune și despre Test Drive 5. Nu vreau să vă dezamăgesc de la început dar în magazine se mai găsește și Need for Speed 3 și "bătrînul" NFS 2 SE care în sfîrșit începe să prindă și pe la noi. Chiar dacă 3DFx-ul face legea acum, utilizarea lui nu înseamnă neapărat și succesul jocului.

NE ÎNTOARCEM ÎN TIMP?

Primul lucru pe care îl fac cînd am ocazia să încerc un nou simulator de mașini este să mă uit la toate tipurile de mașini pe care ni le oferă jocul. În acel moment îți poți spune cu ce ai de-a face. Grabitul din piața ar traduce asta prin "Ambalajul face produsul". Din acest punct de vedere Test Drive 5 este lipsit de logica. Avem la dispoziție o combinație de mașini datînd din ani 60-70 și pînă în 98 ce se înscriu atît în categoria celor de curse cît și a celor de oraș. Cine ar vrea să conducă chiar și virtual o mașină în 4 cilindri construită pe la mijlocul secolului și nu un Doge Viper sau chiar Jaguar XKR?

Oricum decît nimic mai bine 40 de mașini ținînd cont și de cele bonus care ți se oferă dacă reușești să cîștigi cupa. Tactica "joacă și vei cîstiga" se aplica și în cazul traseelor și a circuitelor, cîteva dintre ele nepuțînd fi accesate. Dacă în Test Drive 4 traseele de la punctul A la punctul B erau în proporție de 100% au fost introduse și 6 circuite, dintre care cel din Italia este cel mai reușit și nu datorită zăpezii dar și pentru că este un circuit de viteză.

PURĂ ÎNTÎMPLARE...

Prin desfășurarea curselor jocul îmi aduce aminte de Need for Speed 1. Asemănarea este frapantă. Accidentele au același caracter fantastic, iar traseul are limitările la fel de brutale si "abrupte".

Dar cea mai mare asemănare constă în mașinile de poliție care sunt la fel de stupide în urmărire dar sunt în număr mai mare. O simpla îndrumare a polițistului spre marginea drumului te poate scăpa de el pentru tot restul traseului.

PE TRASEU...

Fără îndoiala cea mai distractivă fază a jocului este cursa din orașe unde poți selecta și traficul. Acesta este însă







de fapt un decor pentru că mașinile parcă stau pe loc și nu îți pun probleme, neschimbîndu-și rapid sensul de mers. Nefericit este că diferența dintre o Lada și o Tatra (există curse și în Moscova) este doar grafică. Camioanele de 50 de tone se vor învîrti în aer la fel ca și mașinuțele de 800 de kilograme, nemai spunînd că accidentul este produs de o jucărie de mașină de prin ani 60.



NINO-NINO.

Mie mi-a plăcut NFS3 pentru că era realist. Păi te cred și eu că poți să prinzi un Ferrari cu un Chevrolet Corvet dacă ești un bun. Așa se întîmpla ca daca aveai ghinionul să dai peste un polițist în joc și depașeai limita de viteză, ceea ce nu era greu, cred și eu că începeai să-ți pui probleme. Dar dacă eu am 180 km/h și conduc un Viper poate sa ma prindă un polițist cu o Ladă? Ghici ghicitoarea mea. Teroretic pe linie dreaptă nu! Dar daca mai apar și niște curbe? Nu, pentru că tu ai o stabilitate mai bună a mașinii. Test Drive 5 dovedește contrariul. După numai cîteva curbe în care logic încetinești cît de cît, nino-nino este în fața ta.

Abordarea curbelor mai ales în situații de genul acesta este recomandat să o faci cu frîna de mîna mai ales în ac-de-păr unde mașina se întoarce cum nu se poate mai bine. Efectul "fugitului" de spate este bine realizat și chiar mă gîndeam dacă nu ar fi fost mai bine dacă ar fi încercat realizarea unui simulator de raliuri decît a unuia de curse. Apropo de nino-nino sirena este vizibilă dar sunetul ei lasa de dorit. De altfel chiar dacă vrei, nu vei știi cînd este în spatele tău și cînd nu pentru că nu ai oglinzi retrovizoare. Camera este doar deasupra mașini și eventual pentru vitezomani în bot sub spoiler.

Spre deosebire de NFS unde dacă te opresc polițiști mai pierzi ceva timp parlamentînd cu ei în Test Drive 5 lucrurile sunt mai simple: te opresc pînă ai viteza 0 și gata poți să mergi mai departe. Partea urîtă e că traseele sunt gîndite "made în Carrmageddon" cronometrate și segmentate în checkpoints.



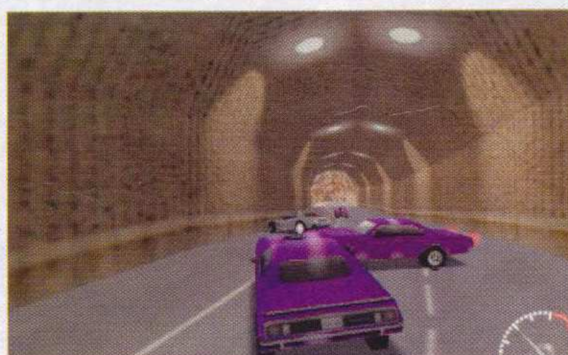
PLOUĂ, PLOUĂ, BABELE SE...

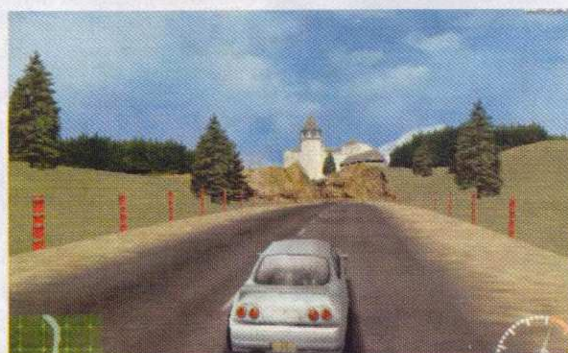
Grafic jocul stă bine pentru un simulator fără pretenții prea mari. 3Dfx-ul este bun și își face datoria și aici. Chiar dacă nu avem parte de niște efecte deosebite, o mișcare mai fluidă este evidentă și binevenită.

Trecerea de la ploaie la uscat și vice-versa se face brusc, iar comportamentul mașinii nu se schimba prea tare. Se blochează pentru puțin derularea evenimentelor dar asta la alegerea unei noi melodii. Td5 vine cu aproximativ 5 melodii care îi vor încînta pe rockeri și îi vor speria pe șoferii liniștiți. Nu vreau să spun că nu mi-am facut temele cînd am zis aproximativ, dar melodiile seamănă așa de tare între ele că nu-ți mai dai seama dacă ai mai numărat-o sau nu odată. Eu am oprit muzica și mi-am pus walkman-ul.

4 SPRE 5.

Trebuie să recunosc totuși că jocul mi-a cam intrat în sînge în ultima vreme. Nu știu dacă este din cauza sesiunii care se apropie sau doar că îmi amintește de Test Drive 4. Ideea este că mare diferență nu e între ele exceptînd cele cîteva mașini în plus și apariția circuitelor.







PE SCURT 70

Grafica:	80
Sunet:	73
Muzica:	84
Atractivitate	70
Dificultate:	80
Multiplayer:	79

PRO: Atmosferă plăcută, clasică a jocului

CONTRA: Accidente fantastice, zboruri incredibile

Minim

- **Procesor:** P5-166
- **Memorie:** 32 Mb
- **Harddisk:** 100 Mb
- **Video:** 3D acc 4 Mb
- **CD-Rom:** 4X

Optim

- **Procesor:** P200
- **Memorie:** 64 Mb
- **Harddisk:** 250 Mb
- **Video:** V2

MYTH II: SOULBLIGHTER





Distribuitor: Eidos
Tip joc: RTS
Seamănă cu: Myth
Redactor: Marius Neacşa

"Vei avea de înfruntat obstacole neaşteptate, vei avea obiective care par de neatins, vei cunoaşte orori ce depăşesc capacitatea de înţelegere a unui om normal, va trebui să cauţi ajutor unde nici nu gîndeşti"





A venit din nou momentul să vă gîndiţi cu groază la faptul că veţi fi nevoiţi să porniţi calculatorul. Pentru că acolo vă aşteaptă cele mai teribile orori născute la ceas de noapte în coşmarurile care v-au însoţit, ca un prieten credincios, copilăria. Şi la aceasta se adaugă creaturi hidoase pe care nici macar nu puteţi să le concepeţi, oricîtă imaginaţie bolnava aţi avea. Pentru că vremurile îndepărtate şi obscure ale miturilor ne-au ajuns încă o dată...Bwahahahaha! Aşadar este vorba despre Myth II: Soulblighter, un sequel al unui joc care a reprezentat o inovaţie importantă în abordarea jocurilor. Pentru că la vremea respectivă, Myth I: The Fallen Lords a scăpat de sub ochiul critic al PC-Gaming de puţin, articolul de faţă se vrea o prezentare 100 % Myth II.



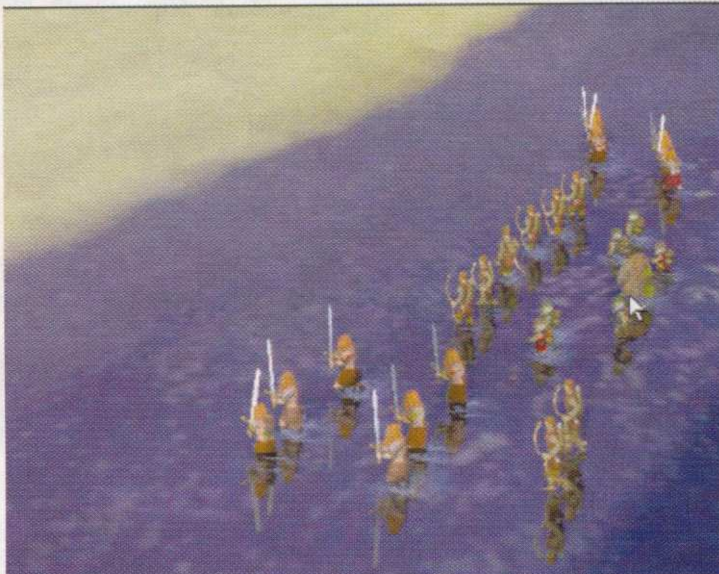
PC GOTHIC

Tema scenariului Myth se încadrează în versiunea primordială a bătăliei între bine şi rău: invazia creaturilor întunericului în lumea noastră. Prima încercare a Fallen Lords de a înrobi omenirea a avut loc cum 60 de ani şi s-a soldat cu pornirea "The Great War" în care oamenii, conduşi de adevăraţi eroi amintiţi astazi în cîntecele şi povestirile părinţilor au reuşit să înfrîngă forţele întunericului. Preţul plătit a fost uriaş: ţinuturile cuprinse sub umbra războiului au fost devastate în întregime, furia invadatorilor atingînd dimensiuni apoteotice. Aşadar, timp de 60 de ani, oamenii au încercat să repare răutăţile ce marcau punctele de confruntare care se întindeau deopotrivă pe teritoriul oraşelor sau în afara lor. Acum au început să se vindece rănile, iar amintirile legate de acele vremuri de restrişte se estompează treptat.

Bineînţeles că acesta constituie un moment extrem de propice unei noi invazii. Semnele acesteia încep să se vadă într-un oraş numit "Willow Creek" care începe să fie bîntuit de zombi care terorizează populaţia. Odata cu misiunea de curăţare a oraşului începe campania împotriva Întunericului - într-o zi de luni, 25 August. Parcursul acesteia este văzut prin punctul de vedere al unui soldat, mai precis misiunile constituie însemnări în jurnalul acestuia. Evenimentele descrise au loc într-un peisaj variat, trecîndu-



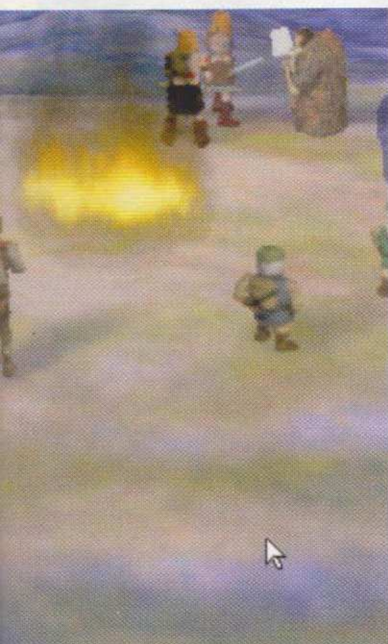
se prin toate formele de relief. Ai la dispoziție o hartă ce prezintă ținuturile și evoluția situației. Toate aceste elemente de interfața (harta, introducerea în misiune), alaturi de scenariu, sunt deosebit de bine realizate. Evoluția poveștii urmeaza un curs cu mult mai evoluat. Vei avea de înfruntat obstacole neașteptate, vei avea obiective care par de neatins, vei cunoaște orori ce depășesc capacitatea de înțelegere a unui om normal, va trebui să cauți ajutor unde nici nu gîndești. Acesta este unul din lucrurile care face din Myth o excepție. Misiunile nu sunt ca "turnate": distrugi toți adversarii și cîștigi. Myth nu este un joc de strategie clasic, numărul de unități din fiecare clasa fiind finit (chiar dacă în unele momente ale misiunii mai găsești ceva ajutoare, acestea sunt disponibile în cadrul unui scenariu/misiune bine stabilit). Așadar, fiecare "episod" este personalizat, el reprezentînd o simplă piesă din puzzle-ul care are ca finalitate alungarea invadatorilor.





DARK PERSONNEL

Conducătorul suprem al armatelor oamenilor este regele Alric (ulterior acesta va deveni împărat). Pe parcurs vei reuși să aduni la propriul HQ și alte nume răsunătoare cum ar fi The Deceiver. Unitățile pe care le conduci se împart în 3 mari categorii oameni pur-sînge, aproape oameni și neoameni. Prima categorie include clasele Warrior, Bowman și Journeyman, în a doua categorie se găsesc Berserk și Dwarves (inclusiv mortar Dwarves). Dacă îți dovedești calitățile de luptător vei reuși sa atragi de partea ta niște aliați de temut fară de care disproporția între forțele combatante ar fi așa de mare încît succesul oamenilor ar avea o probabilitate egală cu zero (Trow și Warlock).



De cealaltă parte lucrurile sunt mult mai roz (sau negru). Conduse de însuși Soulblighter (unul dintre Fallen Lords; crezut mort în Great War) care are alături alte monstruozități ca Shiva (și ea înfrînta în Great War; cel mai urît personaj feminin redat pe un PC) sau The Summoner, clasele ce formeaza hoardele întunericului poartă nume ce-ți induc fiori pînă în creștet: Myrkridya (un fel de vîrcolac), Ghast (o combinație stranie între o stafie și un zombi), Fetch (diavoli ce arunca descărcări electrice devastatoare), Ghol (un fel de cîini înarmați cu macete) și mulți (prea mulți) alții, cu care va rezerv deosebita plăcere să faceți cunoștință pe cîmpul de lupta.

PLAY BALL!

Trebuie avut o mare grija cu numărul de unități din fiecare clasă. Acest mod de desfășurare a misiunilor presupune existența unor clase de-a lungul misiunii pentru îndeplinirea obiectivelor. Așa că aveți grija...și citiți caseta Hi(n)ts.

Sistemul de control al unităților este simplu și eficient - sunt suficiente click-urile din mouse, dar folosirea tastaturii accelerează mult lucrurile. Există posibilitatea de presetare/selectare automată, lucru ce ușurează mult viața jucatorului, o unitate putînd face parte din mai multe selecții.

O altă inovație originala din Myth este modul de vizualizare. Ai o perspectivă full-3D cu o cameră foarte puternică care se poate deplasa în toate direcțiile spațiului (rotate, bank, zoom). Această libertate pare derutantă la început. Consultă cu atenție harta din colțul dreapta-sus și o să-ți dai ușor seama încotro privești și cum sunt așezate unitățile relativ la cameră. Pentru a te obișnui cu modul de control al unităților și al camerei ai la dispoziție o misiune "Tutorial" în care ți se explica cum și ce fel. Despre nivele ar mai trebui spus că devin accesibile prin opțiunea "New Game" deîndată ce au fost terminate cu succes. Sistemul de salvare/încărcare lasă însă de dorit. De fiecare data se încarcă datele nivelul (loading) și apoi se încarcă date despre situație (restoring). Cu cît ești mai avansat în nivel, cu atît durează mai mult. Mai există însă o opțiune, "Save Film" care salvează desfășurarea întregului nivel spre a servi drept exemplu de maiestrie în luptă.

PIXEL ZONE...

...sau ce se poate vedea în Myth. În primul rînd decorul este fară reproș. Accelerarea 3D este la înalțime și furnizează tot ce trebuie: texturi deosebite, efecte speciale, reflexii etc. Relieful pare proiectat de niște maniaci, peregrinările purtîndu-ți pașii printre dealuri, păduri, rîuri de apă, rîuri de lavă, pajiști, ghețari, crevase și multe alte forme de relief, foarte variate. Acum vă rog să observați arhitectura clădirilor. Fie că acestea sunt castele, turnuri, case, biblioteci, fiecare posedă propriul design și, unde se poate intra, propriile decorațiuni interioare. Așadar, urmăriți cu atenție covoarele, mozaicele și celelalte elemente pe care le veți întîlni.

Exista totuși un aspect neplăcut, destul de important: unitățile

HI(N)TS

Citiți cu atenție text-box-ul cu Tips pentru nivel. Veți fi informați mai bine, deci mai puternici.

Fiecare unitate are o caracteristică "specială" foarte importantă (de exemplu Journeyman vindecă unități). Folosiți-o!

Împotriva cu unități care luptă corp-la-corp folosiți Dwarves. Proiectilele lor sunt devastatoare. Trebuie să te folosești însă din plin de avantajul terenului.

Folosește și tastatura! Atât pentru short-cut-uri cât mai ales pentru controlul camerei. Mouse-ul foloseștel numai în interiorul ferestrei.

Ai la dispoziție tasta Shift cu ajutorul căreia poți indica trupelor să atace inamici numi dintr-o anumită clasă. Folositoare la angajamentele între numere mari de combatanți.

Așteaptă să pierzi prima oară misiunea. Îți dai seama mai bine cam ce ai de făcut.

Poți să schimbi viteza de desfășurare a jocului (<F1/F2>). Te ajută când aștepți să se întâple ceva.

Atenție mare la teren. Folosește dealurile, apele și crevasele. Ascunde-te după stânci și copaci și o să vezi cum proiectilele inamice se lovesc de acestea.







(includem aici și pasarile și animalele). Acestea nu sunt obiecte poligonale ci sunt sprite-uri. Totuși animația lor beneficiază de multe "fotograme" ceea ce o face destul de cursivă și placută. Neplăcut este însă nivelul de detalii. Fiind niște bitmap-uri, aceste sprite-uri suferă de "pixelare" atunci cînd se execută zoom. Rezultatul? Fețe lipsite de detalii, contururi zgrumțuroase, anti-aliasing exagerat. Bineînțeles ca aici este vorba despre compromisul între calitate și viteză. Pixel Zone este strîns legat și se continuă cu:



"ALWAYS TAKE THE WEATHER WITH YOU"

Toată lumea vorbește despre atmosfera unui joc. Dacă ne aliniem acestui curent am putea afirma că Myth 2 este "un joc foarte atmosferic". Iata de ce:
Așa cum am spus, jocul începe în luna august. Toate elementele din joc raspund foarte real la clima. În septembrie cad frunzele și păsările cîntă, în octombrie plouă și este ceață de nu vezi la 3 pași, în ianuarie ninge și viscolește. Aceste elemente sunt așa de bine redate, încît treci pe rînd printr-o stare de melancolie, printr-o teamă vecină cu cea mai curată frică și apoi te afunzi într-o disperare de moarte. Pentru că pe lîngă partea de grafică, atmosfera mai sus amintită este susținută din plin de sunetele (opțiune 3D prezentă) deosebite. Bineînțeles că înainte de misiune ești "montat" de vocea soldatului care citește din jurnal și care sună de parcă ar propovădui Apocalipsa (de parcă noi nu am ști că despre asta este vorba în Myth!), acompaniată de o muzică ce-ți taie respirația. Aceste lucruri se întîmplă în perioadele de acalmie - destul de rar. În timpul înfruntărilor, auzi sunetele armelor, strigătele soldaților și (mai bine nu) o voce care spune indiferentă și monotonă: "casuality" sau - mai rau - "casualities". Trebuie să recunosc că această voce este cea mai dureroasă...Ce vezi în timpul luptei? Mult,mult sînge și uneori mult fum. Acesta, alături de urme de corpuri, rămîne pe pămînt după luptă și marchează clar locurile blestemate. Ca să nu se inducă copiilor unele idei preconcepute sau mai știu eu ce tare, există posibilitatea setării unui "Blood Lock" prin intermediul unei parole.

"WITH FRIENDS LIKE THIS"

Cînd o să ajungeți la nivelul de multiplayer o să vedeți cum stau lucrurile cu prietenii și o sa vedeți ca am dreptate. Acesta va fi un motiv în plus sa va dezlanțuiți în confruntări cu cei dragi cunoscuți (LAN) sau necunoscuți (pe internet la http://www.bungie.net : server cu acces gratuit cu parolă în funcție de "serial number"-ul de la Myth II).

THE END

De mult nu am mai jucat ceva care să mă "prindă" așa cum a făcut-o Myth II. Nu pot decît să apreciez realizarea deosebită, scenariul ce te face să aștepți cu nerăbdare să vezi ce se mai întîmplă în misiunea următoare, dar, mai ales, atmosfera și gustul de vremuri îndepărtate (ca timp, morală, spațiu și simțuri). Dacă nu vă mai puteți desprinde încercați măcar editoarele "Fear" (de tag-uri) și "Loath" (de hărți) cu care puteți să vă creați singuri un mini Myth.





PE SCURT 88

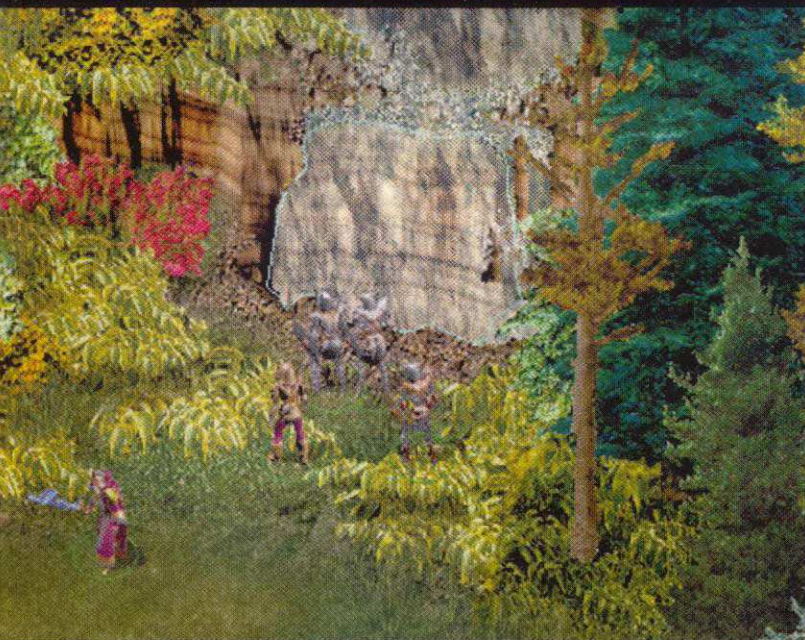
Grafica:	85
Sunet:	90
Muzica:	90
Atractivitate	88
Rejucabilitate	83
Multiplayer:	87

PRO: Atmosfera și scenariul foarte atractive

CONTRA: Abordare spațială un pic mai greu de acomodat.

Minim
- Procesor: P133
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 100 Mb
- Video: DirectX 5.0
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 250 Mb
- Video: Acc. hard.











BALDUR'S GATE

Distribuitor: Interplay
Tip joc: RPG
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

"BG este primul joc după mulți ani de pauză bazat pe universul AD&D - Forgotten Realms și probabil cel mai bun dintre toate"

1999 va fi probabil unul dintre cei mai buni ani din istoria jocurilor în principal datorită revoluționării concepției asupra producției, care se prefigurează la orizont. 1999 este anul în care vor apare Diablo 2, Tiberian Sun, TA Kingdoms, Quake 3 - Arena și o mulțime de alte jocuri, noutatea constituind-o mulțimea de RPG-uri despre care se spune ca vor reînvia un gen de joc considerat mort în urma cu numai 12 luni. Primul din această pleiadă se numește Baldur's Gate.

LUMEA LUI

BG este primul joc după mulți ani de pauză bazat pe universul AD&D - Forgotten Realms și probabil cel mai bun dintre toate. AD&D - prescurtarea de la Advanced Dungeons & Dragons este un set de reguli pentru RPG-urile pe hârtie, pe turn-uri, și care îi permit jucătorului să exploreze diverse zone fantastice, pline de vrăjitori, monștrii, vrăji, eroi și catacombe. Forgotten Realms, lumea în care se desfășoară BG, este doar una dintre sutele de astfel de mini universuri AD&D care au fascinat publicul de pretutindeni (excepție facînd estul) de-a lungul ultimilor 15 ani. AD&D a inspirat o mulțime de RPG-uri și MUD-uri de pe Internet, fiind un factor activ în evoluția RPG-urilor.



AȘA A ÎNCEPUT

Povestea începe simplu, cu un copil crescut de tatăl sau adoptiv - Gorion, departe de văzul lumii, într-o fortăreață numită Candlekeep, controlată de un ordin de călugări dedicați culturii. Jocul debutează cu adevărat în momentul în care Gorion, în urma părăsirii cetății este ambuscat și ucis de către un personaj negativ, iar tu, fiul sau, pornești în căutarea prietenilor pe care ți i-a recomandat înainte de a pieri.

De-a lungul aventurii personajul principal rezolvă o serie de quest-uri ca acela al minereului de fier care se degradează, provenit din mina orașului Nashkel, învață cine este cu adevarat și ce trebuie sa facă pentru a pacifica una dintre cele mai tumultoase regiuni, bântuită de hoți, monștrii și asasini iar mai nou amenințată de un posibil război între Baldur's Gate și Amn.

CE FACE JUCĂTORUL

BG are 7 capitole și un prolog, acesta fiind amplasat înaintea uciderii lui Gorion. Spre deosebire de Diablo, Baldur's Gate este un role playing game în adevăratul sens al cuvântului, cu multiple locații, mai multe caractere de controlat, comerț și mai ales o lume care se modelează conform acțiunilor întreprinse. La început jucătorul își ia un caracter predefinit sau își crează unul nou, având posibilitatea alegerii dintre cele 6 rase disponibile (human, elf, half-elf, dwarf, gnome sau halfling), 26 de clase (fighter, thief, cleric și altele) și 9 aliniamente, de la Lawfull Good până la Chaotic Evil. Meticulozitatea merge până



la selectarea culorii pielii, a parului și a hainelor.

Pe parcurs trebuie format un party - un grup de încă 5 personaje secundare, care pot fi schimbate în orice moment, a căror moarte nu afectează desfășurarea jocului și fără de care BG nu poate fi terminat. Party-ul poate fi comandat ca un întreg, respectiv toată lumea să atace pe cineva, existând chiar câteva tipuri de formații sau pe rând, jucătorul preluând controlul asupra unui singur om. Spre deosebire de AD&D-ul clasic, pe turn-uri, BG este în timp real, fiind însă dotat cu un sistem de auto-pauză bazat pe evenimente, foarte asemănător cu cel din X-COM. În timpul pauzei pot fi date vrăji, ordine de atac, de mișcare, sau pentru utilizarea anumitor poțiuni, iar jocul iese singur din acest mod în momentul în care se umbla în invetarul unui personaj (pentru a împiedica schimburile instantanee de obiecte).
Lupta se desfășoară și ea într-un mod deosebit de cea din Diablo, unde totul depindea de viteza apăsării pe mouse. După asignarea unui ordin de atac personajul respectiv lovește o dată la o anumită perioadă de timp, care depinde de arma folosita, de clasa și de nivelul sau. Vrăjile sunt partea mai delicată a jocului; un mag sau preot poate să aiba scrise în cartea sa un număr foarte mare de vrăji, dar la un moment dat nu ține minte decât un număr limitat, care depinde direct de nivelul său, și care evoluază împreună cu acesta. După consumarea acestor vrăji memorate trebuie să se odihnească o perioadă standard de 8 ore pentru a se reface, timp în care crește și sanatatea membrilor party-ului. Scroll-urile pot fi învățate dacă respectivul mag face parte din școala de origine a respectivei vrăji, în caz negativ fiind totuși posibila utilizarea lor care însa duce la distrugerea manuscrisului. Vrăjile sunt 40 pentru preoți și 54 pentru magi, dar unui singur mag îi este practic imposibil sa le cunoască pe toate.



MICII COMERCIANȚI

Comerțul se desfasoară în mod normal în magazinele din micile sate sau din Baldur's Gate (orașul principal) dar numărul mărfurilor nu este foarte mare. Ca moneda de schimb există banii, care nu ocupă spațiu și pot fi procurați prin vânzarea lucrurilor recuperate de la cadavrele monștrilor omorâți. În general armele magice sunt scumpe, iar cele cu adevărat de calitate foarte rare și aproape inexistente în magazine. Obiectele nu ocupă spațiu în inventar ca la Diablo, ci au o greutate specifică, iar dacă personajul respectiv depășește propria capacitate de a căra se mișcă mai greu, existând în mod evident și posibilitatea de a rămâne țintuit locului.



Armurile funcționează într-un mod mai deosebit: ele scad din AP-urile unui personaj, cele mai bune valori fiind cele negative. În același timp armura nu diminuează din puterea loviturii, ci o împiedica, iar în momentul în care aceasta trece produce daune majore. Armele au și ele un mod de funcționare mai ciudat. De exemplu o sabie cu 2D4 înseamnă că damage-ul produs de ea este rezultatul adunării a două zaruri cu patru fețe: minim 2, maxim 8. Arcurile pot lansa mai multe tipuri de săgeți, iar acestea sunt cât se poate de materiale și ocupă și spațiu în inventar. Săgețile cu foc sau otravă nu sunt tocmai rare, iar otrava are cu adevărat efecte negative evidente.

PRINCIPII ARHEOLOGICE

Baldur's Gate, pe lângă numele jocului mai este și denumirea unui oraș în jurul căruia se învârte acțiunea dintr-o bună bucată a jocului. BG se desfășoară pe o hartă cu diverse locații între care există drumuri. Fiecare astfel de locație este formată dintr-un număr mare de ecrane, circa 200, care scroleaza în momentul în care party-ul le strabate. În total jocul are peste 10000 de ecrane deci circa 50 de astfel de zone, fiecare cu questurile și evenimentele sale specifice. Lumea este dinamica în sensul că cei ce o locuiesc au o atitudine care depinde direct de reputația pe care ți-ai creat-o de-a lungul jocului, ajutînd, ignorînd sau chiar ucigând oameni nevinovați. În momentul în care această reputație ajunge la anumite valori prea mari party-ul beneficiaza de reduceri la prețuri și alte bonus-uri la reacții, iar ca dezavantaje dezertarea personajelor cu aliniament negativ și imposibilitatea de a purta discuții cu NPC-urile demonice. Valori prea mici înseamnă ostilitatea tuturor celor buni, încăierări cu gărzile iar în caz extrem imposibilitatea cumpărării din magazine. Jocul are un sistem de experiență, pe baza căruia evoluază statisticile personajelor. Experiența facută dintr-un kill este împărțita în mod egal între membrii party-ului, asigurîndu-se o evoluție cât de cât egalitară.

ÎMPĂRȚIRE PE CD-URI

Din principiu pot să afirm că orice joc pe mai mult de două CD-uri este un film cu mici întreruperi, în care trebuie să apeși pe trei taste sau să dai un pic cu mouse-ul. Ca o excepție care confirmă regula, chiar dacă vine pe 5 CD-uri, BG are sub 20 de minute de filme, restul fiind ocupat cu grafică. Aceasta, ca și animațiile personajelor, este foarte bine realizata, plină de detalii și de viață. Natura cel puțin este fenomenal reprodusa, nelasînd niciodata senzația de repetiție, diversificarea fiind elementul de baza, de la stâncile din deșert pâna la copacii din pădure. Jocul se întuneca în timpul nopții, iar ninsoarea și ploaia au și ele un efect de întunecare a ecranului. Vrăjile sunt spectaculoase, iar culoarea lor oferă informații despre școala urmată de respectivul mag. Muzica se potrivește cu stilul jocului, diferă pentru fiecare zonă dar este







mult prea repetitivă deoarece cei de la Bioware au mers pe principiul reducerii spațiului ocupat de melodii. Jocul are speech-uri pentru fiecare personaj, iar dialogurile mai lungi sunt scrise. Adevarul este ca în BG se vorbește mult, uneori chiar prea mult, chiar opțiunile pe care le ai nu sunt aproape niciodată mai mult de trei.

SCRIPTURI

Baldur's Gate vine cu un sistem propriu de script-uri, care pentru întâia data la un RPG este pus la dispoziția jucatorului. Pe primul CD există un compilator și exemple cu ajutorul cărora pot fi realizate modele de comportament pentru fiecare membru al party-ului. Limbajul folosit este asemănător cu cel al batch-urilor de DOS și îndeajuns de flexibil. Jocul are și un AI default pentru fiecare membru al echipei, care poate fi activat sau nu. Eu personal am jucat întotdeauna cu AI-ul scos și mi-am controlat perfect oamenii cu ajutorul pauzelor dese. Monștrii sunt și ei dirijați de scripturi, dar există o problemă în sensul că pot fi luați și omorâți pe rând, deoarece cei care nu te văd în mod direct nu își ajuta confrații atacați, chiar daca aceștia sunt la un pas de ei.

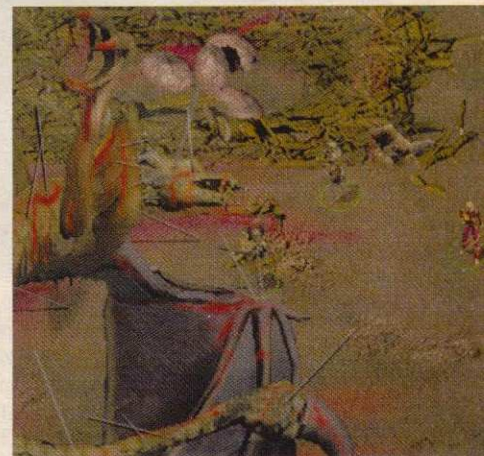
Pentru prima data la un RPG "adevarat" există suportul pentru multiplayer, cei de la Bioware adoptând o soluție ciudata pentru a rezolva anumite probleme specifice. BG se desfașoara pe multi la fel ca pe single, cu deosebirea că sunt mai mulți oameni care controlează membrii party-ului. Deathmatch nu exista. Serverul are posibilitatea setării unor parametrii care îi împiedică pe jucători să execute anumite acțiuni, ca inițierea ieșirii dintr-o zonă, tranzacțiile comerciale, tranzacțiile prin inventarul party-ului șamd. Practic host-ul poate sa ruineze un joc daca nu este corect și în orice caz datorita sistemului inventarului comun poate sa fure orice de la ceilalți, ba chiar sa le exporte eroii pe propriul hdd. Caracterele pentru multiplayer pot proveni din jocurile de singleplayer, la fel cum pe singeplayer se poate importa la început orice personaj din multiplayer. Există posibilitatea ca un jucător să se conecteze, să vândă tot lăsând banii celuilalt, să iasă și la formarea noului joc să intre din nou cu toate obiectele. Recomandarea celor de la Bioware este sa joci doar cu prietenii, deci în nici un caz "Internet friendly".

Lumea din BG este întotdeauna la fel, monștrii fiind exact în aceleași locuri, singurele elemente care diferă fiind personajele tale, reacțiile oamenilor fața de party (în funcție de reputație), anumite bătălii random în timpul nopții sau în cadrul unor călatori mai lungi și obiectele luate de la unele cadavre. Totuși pentru a termina jocul rapid sunt necesare 100 de ore, iar pentru cei care vor să facă toate quest-urile (ca mine) circa 200. Adesea jocul pare mai











mult unul de strategie, conţînd foarte mult unde amplasezi un personaj pentru a da toţi adversarii în el sau ce vraja sa foloseşti la un moment dat. Deşi poate sa va para ciudat, a controla mai mult de un singur personaj nu este o activitate dificilă şi nu strica nimic din senzaţia pe care o lasa jocul, contribuind în schimb din plin la realism. În Diablo, personajul principal era extraordinar, ucidea singur zece monştrii şi scăpa viu. La BG poţiunile de sanatate au un preţ substanţial, îndeajuns de mare pentru a convinge pe oricine ca tactica, sau lipsa ei, "cu capul înainte" nu da niciodată roade.

BYE BYE

Baldur's Gate nu este în nici un caz Diablo 2, se deosebeşte ca idee şi ca realizare de tot ce ştiu eu despre acesta, dar asta nu îl împiedica sa fie cel mai bun RPG pe care l-am jucat pâna acum. Probabil cele doua jocuri vor convieţui liniştite împreuna, asta presupunând ca Blizzard binevoieşte să scoată Diablo 2 înaintea anului 2000.

Personal consider ca fanaticii de Quake vor prefera Diablo, iar cei care au jucat cu plăcere adventure-uri vor trece prin amândouă şi vor trage propriile concluzii după aceea.

PE SCURT 90

Grafica:	93
Sunet:	92
Muzica:	85
Atractivitate	92
Dificultate	95
Multiplayer:	80

PRO: Inovativ, original şi durează foarte mult.

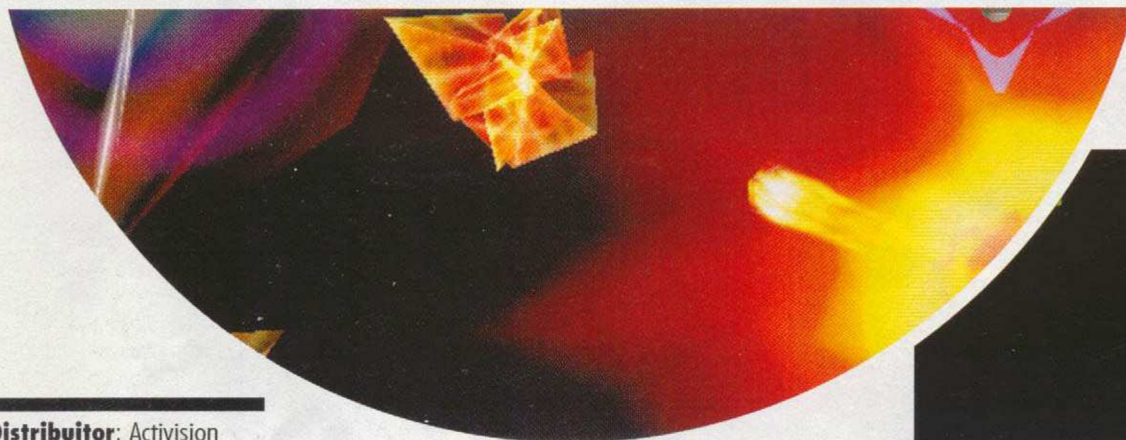
CONTRA: un pic prea dificil, nu are elemente random

Minim
- Procesor: P166
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 300 Mb
- Video: DX 5.0 2Mb
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P200
- Memorie: 64 Mb
- Harddisk: 600 Mb
- Video: DX5 4Mb



ASTEROIDS



Distribuitor: Activision
Tip joc: Arcade
Seamănă cu: -
Redactor: Dragoş Inoan

Unul dintre puţinele jocuri care au rezistat trecerii timpului pentru mai bine de 20 de ani este Asteroids. Datînd încă din 1979, prima versiune a acestui joc a fost inclusa în mai toate sistemele tip Unix, dar şi Dos existente. El a atras prin simplitate şi ideea sa originala zeci de mii de jucători din întreaga lume. Cunoscîndu-i povestea, Activision a scos în acest an un remake al acestui joc, care însă foloseşte tehnologia actuală. Rezultatul: un joc destul de frumos, dar care la un moment dat poate deveni monoton şi chiar enervant. Jocul se desfăşoară undeva într-un viitor apropiat, cînd oamenii au cucerit spaţiul şi s-au îmbogăţit peste noapte din comerţul cu minereu extras din centurile de asteroizi. Pentru a putea însa să prindă asteroizii , companiile angajau piloţi care să pătrundă între ei şi să-i detoneze în bucăţi mai mici. Aici intri tu, un pilot pămîntean care a luat această slujbă numai pentru bani.



CUM ESTE JOCUL?

Primul lucru pe care l-am remarcat şi mi-a creat o impresie destul de neplăcută după ce am instalat jocul a fost rezoluţia mică a filmelor şi numărul redus de culori.

Pe single player, jucătorul trebuie să treacă prin 5 zone diferite, care mai de care mai periculoasă, începînd de la o misiune banală de curăţare a sectorului Sigma Delta şi trecînd printr-o gaură neagră, pe lîngă Soare, printr-un sistem locuit de nişte viermi spaţiali uriaşi şi culminînd cu întoarcerea sa în forţă pentru a salva Pămîntul de un contraatac al extratereştrilor. Pentru asta trebuie să pilotezi una din cele 3 nave destinate acestor misiuni, Rapier, Dagger şi Longsword. În această ordine ele au scuturile din ce în ce mai puternice iar manevrabilitatea şi viteza din ce în ce mai mică. Diferenţa între puterile scuturilor este că ele pot fi activate pentru mai mult timp şi pot respinge asteroizi din ce în ce mai mari, astfel că Rapier-ul de-abia rezistă, iar Longsword-ul poate ţine piept unor asteroizi destul de măricei. După ce a fost aleasă nava, aceasta este poziţionată în mijlocul ecranului şi încep să apară meteoriţi din toate părţile pentru a fi distruşi. Mai pe scurt, în acest joc trebuie împuşcat tot ce mişcă, deoarece orice obiect care a reuşit să treacă prin scuturi distruge nava din prima. Toate aceste zone au fundaluri diferite, precum şi asteroizi şi inamici diferiţi ,



crescînd din ce în ce mai mult în dificultate. Jocul are şi un nivel secret , care este practic chiar versiunea de Asteroids din 1979 ce poate fi descoperita daca jucatorul este foarte atent la toate obiectele şi power-up-urile ce mişuna pe ecran. Grafica este destul de buna, însa este prea întunecata şi la un moment dat se ajunge sa nu mai distingi asteroizii de fundal şi aceştia încep sa te loveasca şi-ţi iau din vieţi. Powerup-urile sunt în numar de 13, fiind reprezentate de nişte dreptunghiuri viu colorate care plutesc prin spaţiu şi care odata ieşite din ecran dispar. Ele dau fie vieţi în plus, fie lasere din ce în ce mai puternice, fie fac explozii devastatoare care distrug orice asteroid întîlnesc în cale.

Fiecare nivel arata în mare la fel, adica este un ecran cu un fundal mişcator, care difera de la zona la zona , o groaza de asteroizi care mişuna pe tot ecranul şi nava ta, care iniţial porneşte în centru, cu viteza 0. Nava care împuşca asteroizi, precum şi toate celelalte obiecte pot ieşi printr-o parte, aparînd pe partea cealalta a ecranului, lucru care devine destul de periculos şi dezorientant la un moment dat, deoarece poţi ieşi într-o parte unde tu zici ca este curat şi te poţi trezi ca intri cînd ţi-e lumea mai draga într-un meteorit dupa ce tocmai te-ai ferit şi ai distrus înca 20. Nava mai are şi o inerţie diabolica, odata pornite motoarele fiind practic imposibil sa o opreşti şi trebuind sa faci slalom urias printre meteoriţi.

Fiecare meteorit lovit se desface în bucaţi din ce în ce mai mici pîna cînd sunt distruşi definitiv. Ei nu sunt toţi de acelaşi tip, putînd lua una din cele 8 forme, asteroizi de cristal, asteroizi indistructibili, ouă de viermi spaţiali şi multe altele. În afara de asteroizi mai exista şi alte pericole în spaţiul cosmic. Ele sunt reprezentate de tot felul de construcţii şi nave extraterestre, care nu au alt obiectiv decît sa distruga tot ce a fost creat pe pamînt. Printre creaţiile extraterestre putem gasi clasicele farfurii zburatoare, foarte mari şi uşor de nimerit, dar şi unele creaţii mai noi cum ar fi Hex, o nava care se desface în multe bucaţi care fug sa te distruga, sau nave vechi cu motoare atomice care lasa în urma lor o dîra radioactiva care nu este tocmai bine sa fie atinsa.

Jocul are şi facilitaţi multiplayer putînd fi jucat în 2 pe acelaşi calculator sau prin reţea, modem sau cablu serial. În acest mod jucatorii pot participa la aceeaşi poveste ca în varianta single player, doar ca sunt 2 şi au mai puţini meteoriţi de distrus.

Nivelele de dificultate în acest joc nu prea sunt cu mult diferite între ele, eu personal nereuşind sa sesizez diferenţe între "Easy" şi "Hardcore".

Muzica şi descirerile misiunilor la sunt plasate pe CD sub forma de trackuri audio, unele melodii fiind chiar reuşite, dupa parerea mea. Efectele sonore nu sunt cine ştie ce şi reprezinta explozii şi lovituri de meteoriţi, nimic altceva.

Jocul are şi parţi bune, fiind foarte relaxant daca este jucat pentru o scurta perioada de timp şi se transforma în foarte enervant daca se trece peste un anumit timp, cînd vigilenţa scade şi asteroizii se multiplica. Exista un tip special de asteroizi, care dupa ce se sparg în mai multe bucaţi trebuiesc distruşi foarte repede deoarece acele bucaţi mici pot creşte fiecare la marimea asteroidului iniţial, ajungîndu-se de la 1 asteroid de cristal la 4-5 astfel de meteoriţi foarte mari într-un timp record.



PE SCURT 72

Grafica:	85
Sunet:	70
Muzica:	90
Atractivitate	73
Dificultate	72
Multiplayer:	50

PRO: Asteroizi diferiţi, nivele multe

CONTRA: Exagerat de întunecos şi foarte dificil.

Minim
- Procesor: P90
- Memorie: 16 Mb
- Harddisk: 70 Mb
- Video: 2Mb Vram
- CD-Rom: 4X

Optim
- Procesor: P133
- Memorie: 32 Mb
- Harddisk: 70 Mb
- Video: Acc. hard.

SIM CITY 3000



SimCity 3000 este cea mai nouă producție a celor de la Maxis, firmă care a făcut toate jocurile "Sim" : SimFarm , SimAnt, SimCity , SimEarth. Toate acestea dădeau jucătorului un control cât mai mare asupra unei părți mai mari (SimEarth) sau mai mici (SimFarm) din viața noastră de zi cu zi. (da, cu siguranță Farm este viața ta - Ed)

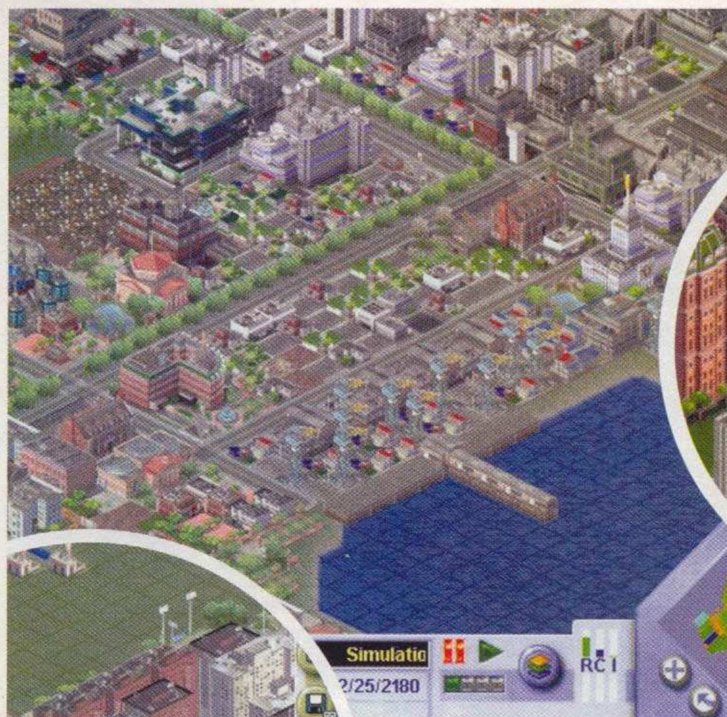
1 , 2, 3000 ...

Totul a început acum mai bine de 8 ani când a apărut SimCity, un joc revoluționar. Nimeni nu mai văzuse așa ceva până atunci. Ideea de a conduce un oraș, de a controla nivelul de trai al populației, dezvoltarea industriei și comerțului precum și stoparea poluării a avut un succes nebun. Aproape instantaneu el a fost rescris pentru aproape toate tipurile de computere existente la vremea respectivă , putând juca SimCity chiar și pe batrânul Z80 sau C64/128. După mai mulți ani de pauză a apărut SimCity 2000 , care oferea un control aproape perfect asupra fiecărui aspect al conducerii unui oraș , trecând de la un sat cu câteva case la impresionantele Arcoligies , clădiri ce adăposteau peste 50000 de oameni. După succesul avut și cu SC2000 , au mai apărut niște variante destul de interesante, dar cu prea puține elemente noi, cum ar fi SC2000 GOLD.

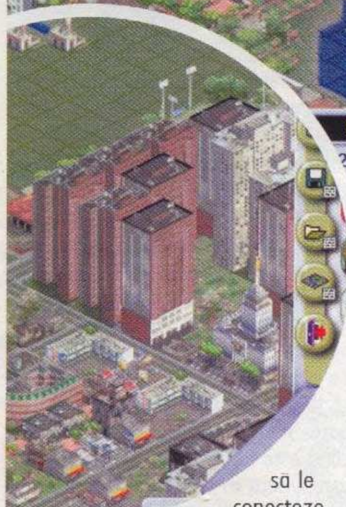
În 1999 Maxis a dat din nou lovitura , de data aceasta cu SimCity 3000, un joc care păstrează linia lui 2000 cu mici excepții , aducând multe unelte pentru administrarea cât mai eficientă a unui oraș. Dar totuși printre cititorii revistei exista fara îndoială unii care nu știu cu ce se mănâncă un simulator de oraș. În principal, jucătorul trebuie să își aleagă un teren inițial pe care să-și construiască orașul, apoi trebuie să plaseze cele trei tipuri de zone (rezidențiale, comerciale și industriale) și



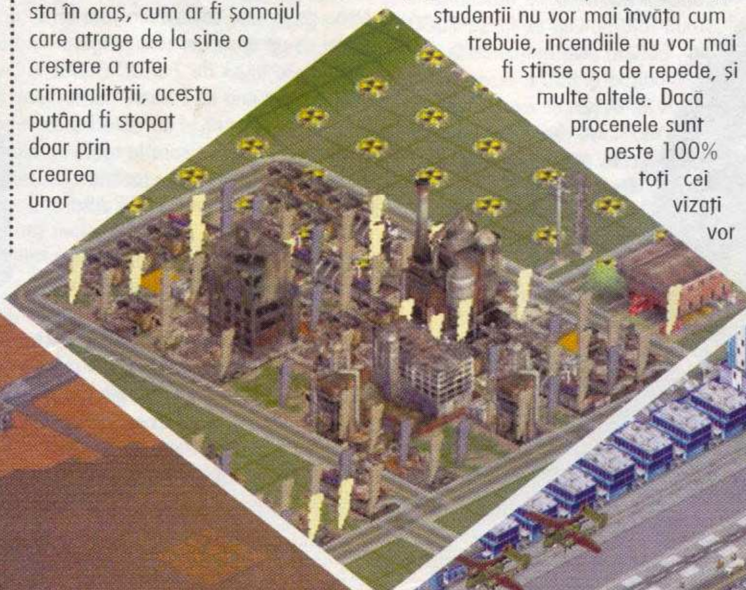
Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: Sim City
Redactor: Dragoș Inoan







să le conecteze prin intermediul străzilor, șinelor de cale ferată sau a metroului pentru ca acestea să se dezvolte la maxim. Probabil că sună banal, însă nu este așa, deoarece totul are loc pe banii primăriei, care în funcție de nivelul de dificultate pot fi inițial 50.000$, 20.000$ sau un împrumut de la bancă de 10.000 $ cu o dobândă destul de usturatoare. De asememenea primarul trebuie să țină cont de faptul că locuitorii orașului nu sunt navetiști de profesie și că ei nu se vor deplasa prea departe de casele lor pentru a ajunge la locul de muncă sau pentru a-și face cumpărăturile în zonele comerciale. Pe de altă parte, centrele industriale sau comerciale generează poluare, iar dacă poluarea ajunge în zonele rezidențiale, cetățenii vor începe să se plângă și să amenințe că se mută în orașele vecine. În afara de poluare mai există mulți alți factori care influențează dorința oamenilor de a sta în oraș, cum ar fi șomajul care atrage de la sine o creștere a ratei criminalității, acesta putând fi stopat doar prin crearea unor locuri de muncă ușor accesibile, precum și plasarea inteligentă a unor secții de poliție care să aibă o acoperire maximă. Asta nu înseamnă să avem secții de poliție din 2 în 2 metri, deoarece fiecare secție are nevoie de o sumă destul de mare din bugetul primăriei pentru a funcționa, fiind principalul consumator de fonduri într-un oraș sănătos. Există posibilitatea de a ajusta procentual sumele care să fie date pentru secțiile de poliție, pompieri, administrațiile drumurilor, educație , sănătate și transportul în comun. Dacă procentul este sub 100% lucrurile nu o să meargă foarte bine , drumurile vor începe să se strice, studenții nu vor mai învăța cum trebuie, incendiile nu vor mai fi stinse așa de repede, și multe altele. Dacă procenele sunt peste 100% toți cei vizați vor face exces de zel, lucru bun în cazul pompierilor sau al doctorilor, dar rău în cazul poliției care poate începe să-și facă de cap. Centralele electrice care aprovizionează orașul cu energie trebuie să stea cât mai departe de oraș deoarece inițial sunt extraordinar de poluante și nu crează o aură bună zonei în care se află. Aura unei anume zone reprezintă cât de mult ar dori oamenii să trăiască în locul respectiv. Parcurile, piețele , fântânile arteziene dau zonei o aură mai bună , și cresc valoarea terenurilor. O valoare ridicată a terenurilor crește și taxele luate de pe porțiunea respectivă , dar mai crește și calitatea clădirilor existente, iar în zone industriale o zonă cu valoare a terenului foarte ridicată atrage în locul respectiv întreprinderi mai mari, cu tehnologie mai bună și care generează mai puțină poluare. Poluarea se răspândeșde foarte repede nu numai prin aer, ci și prin rețelele de conducte pentru aprovizionarea cu apă, putând traversa chiar harta, ajungând în zonele rezidențiale în cazul în care există legături între zone prin conducte. Eu personal aprovizionez separat cu apă centrul orașului și zona industrială, prin intermediul unor rețele de pompe și conducte separate evitând pe cât se poate apropierea lor. Fiecare pompă de apă trebuie pusă pe malul unei ape, având o capacitate bine stabilită de pompare, existând posibilitatea ca în cazul unui surplus de apă , acesta să fie vândut orașelor vecine care au nevoie de așa ceva. Orașele vecine pot avea nevoie în afară de apă și de spațiu de depozitare a gunoiului , de curent electric etc. Spațiul de depozitare al gunoiului, adică un fel de "Groapa Glina" are un tratament special. Un spațiu mare are avantaje și dezavantaje, cum ar fi: păstrează











orașul curat și aduce bani din afacerile cu orașele vecine, dar poluează îngrozitor de mult și nu pot fi șterse de pe hartă cu buldozerul. O groapă de gunoi rămâne o groapă de gunoi! Trecând în partea cealaltă, la educație și sănătate putem remarca faptul ca gradul general de cultura al locuitorilor are un impact foarte puternic la dezvoltarea generala a orașului. Niște muncitori școliți au șanse mai mari de a atrage în oraș industrii mai puțin poluante, care folosesc tehnologii avansate. Primăria poate face afaceri și cu guvernul țării, putând plasa pe terenul său tot felul de cladiri guvernamentale cum ar fi baze militare, institute de cercetare, precum și pușcării sau cazinouri (în caz ca jocurile de noroc sunt legale în oraș) , acestea aducând profituri însemnate orașului dar care au un efect negativ asupra populației, deoarece fie militarii de la baza intimidează populația, fie mafioții din cazinouri nu mai pot fi stăpâniți de poliție.

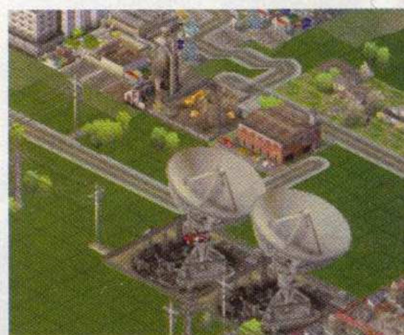
Cea mai mare noutate la SimCity 3000 o constituie totuși faptul că poți vedea efectiv ce fac locuitorii orașului și pe unde se circulă ei mai des, acest lucru ajutând la plasarea cât mai eficientă a zonelor. Interfața s-a modificat mult față de cea de la SC 2000 , putând gasi meniurile în partea dreata a ecranului, iar în partea de jos avem o hartă multifuncționala (care poate reprezenta fiecare aspect al orașului , cum ar fi traficul, poluarea, densitatea populației), o bandă pe care circulă mesajele adresate jucătorului precum și butoanele pentru setarea vitezei jocului. Ceea ce nu mi-a plăcut la SimCity 3000 e că nu se mai poate taxa individual fiecare ramură a industriei și comerțului, și astfel nu se mai poate controla cu exactitate cine să intre și cine să nu intre în oraș.



Alte deosebiri față de versiunile anterioare sunt mărimile uriașe pe care trebuie să le aibă aeroporturile și porturile maritime. Aceste mărimi atrag de la sine costuri foarte mari, astfel ca un aeroport cu o singură pistă costă în jur de 75000 $ practic 150% din suma cu care se pornește pe cel mai ușor nivel de dificultate. Prețurile au crescut cam la toate construcțiile importante făcând curățarea orașului mult mai dificilă. Pompierii joacă un rol foarte important, deoarece fiecare obiect de pe hartă are un anume grad de inflamabilitate. Cu această ocazie cred că e bine să menționez că dacă puneți vreodata copacei pe lângă clădiri poluante să aveți grijă pentru că fiecare poate isca un incendiu. Dezastrele sunt în mare cele vechi (foc, tornadă), dar a mai fost introdus și un OZN mare cât cel din Independence Day și care terorizează și gonește oamenii din oraș. În loc de demonstrații populare , acum au loc revolte împotriva primarului care antrenează populația cu ajutorul unor instigatori la violențe. Poliția, dacă este bine pregatita poate împrăștia rebelii fără probleme.

Cei care nu vor să aibă treabă cu poliția , dar totuși protestează o fac prin diverse petiții adresate primarului. Aceste petiții reprezintă mai mult o avertizare asupra stării populației care dintr-un motiv sau altul este nemulțumită. Se pot primi scrisori fie de la cetățeni care sunt înglodați în taxe sau de la profesoare de modă veche care consideră jocurile de noroc un fel de crimă și cer închiderea cazinoului. Pentru acest joc este recomandată folosirea unei plăci 3D, dar poate fi jucat și în software. Problema acestui joc este că mănâncă resurse pe pâine datorita faptului că trebuie să țină cont de fiecare vehicol în parte și de fiecare pieton, afișându-i când este necesar. Atmosfera liniștită este creată cu ajutorul unor melodii jazz care se pot schimba în funcție de ce se întâmplă în oraș .

Ca să închei acest articol trebuie să spun în afară de niște mici probleme, SimCity este un joc bun , care ar putea folosi și primarilor români.



PE SCURT 84

Grafica	90
Sunet	81
Muzica	85
Atractivitate	86
Dificultate	90
Multiplayer	-

PRO: Multe opțiuni noi față de predecesori, grafică mai bună
CONTRA: Nu poți controla taxele.

Minim
Procesor: P166
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: DirectX 5.0
CD-Rom: 4X

Optim
Procesor: P266
Memorie: 64 Mb
Harddisk: 300 Mb
Video: Acc. hard.





BIG RACE USA

Distribuitor: Empire
Tip joc: Pinball
Seamănă cu: Timeshock
Redactor: Mihai Dobrică

Big Race USA, este "experienta reală", "vîrful tehnologiei", fiindcă introduce în ecuațiile mișcării bilei efectele de rotație în jurul axei și de alunecare, plus coeficienți de frecare diferiți în funcție de vechimea mesei de pinball sau materialele pe care bila le lovește.

PRO (yuck!) Pinball (ouch!) - Big Race (whatthe...) USA (!??), s-a dovedit a fi un joc de pinball (flipper) - evident, nu ? În fine, evident măcar pentru cei ce-au mai avut de a face cu simulatoarele din seria Pro Pinball - The Web și Timeshock. Ambele au fost considerate la vremea lor ca fiind cele mai amuzante, realiste și atractive simulatoare de pinball. Spun "simulatoare" fiindcă acesta a fost țelul producătorilor, crearea unei experiențe identice cu cea oferită de o masă reală de flipper. În sfîrșit, această ultimă apariție, Big Race USA, este "experienta reală", "vîrful tehnologiei", fiindcă introduce în ecuațiile mișcării bilei efectele de rotație în jurul axei și de alunecare, plus coeficienți de frecare diferiți în funcție de vechimea mesei de pinball sau materialele pe care bila le lovește.

POVESTEA

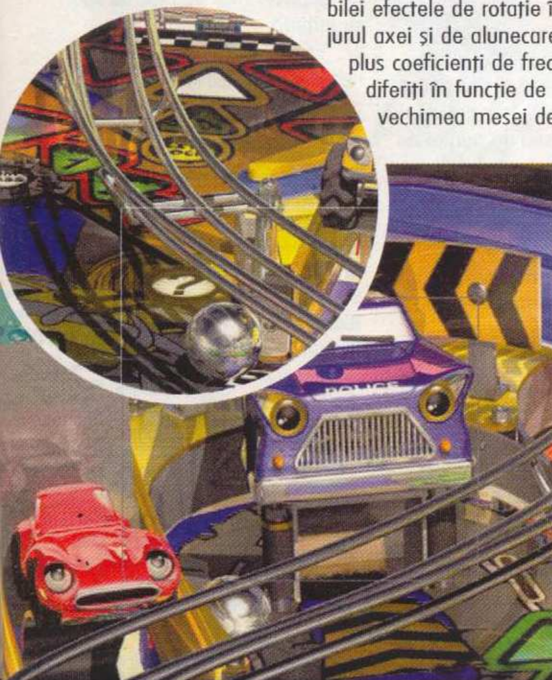
Oricît de important ar fi acest capitol - povestea - în stimularea jucatorului, în cazul de fața lipsește cu desăvîrșire. Tu ești șofer de taxi, deci nu trebuie sa lovești iepurași, sau sa rezolvi puzzle-uri ci trebuie să faci rost de clienți, bani, upgrade-uri pentru mașina ta și, în final, parcurgînd oraș cu oraș, să completezi turul Americii. Și, abia după aceea, ai ocazia sa participi în "Real Big Race" - cursa finala în care numai nebunii pot ajunge. Big Race include (pentru prima oara într-un simulator de pinball) mini-ecranele video cu leduri apărute în flipper-ele mai noi. Astfel, există momente în joc cînd nu trebuie numai să ți bila pe masă , dar în același timp să și conduci mașina de taxi și să-ți elimini oponenții. O altă idee simpatica este jocul cu pîna la zece bile simultan - daca lovești nu-știu-ce buton ai ocazia să joci cu mai multe bile, fiecare comportîndu-se ca o bilă obișnuită.

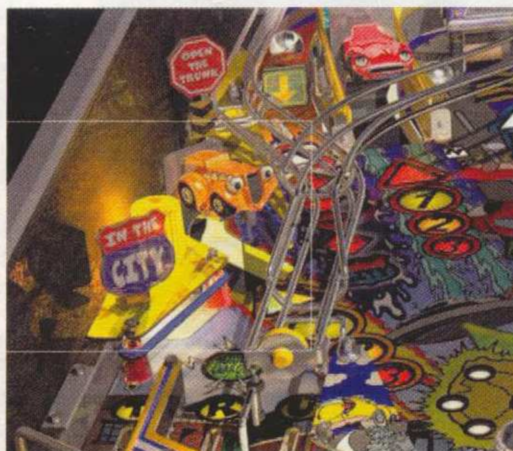
PENTRU MANIACI

Cu siguranța Big Race nu este un joc care să se adreseze începătorilor, iar lipsa unui "tur" explicativ m-a deranjat cel mai tare. După o oră de joc încă nu aflasem care este scorul și ce trebuie să faci ca să joci cît mai mult. Dar asta înseamnă pinball, nu? Ore în șir ca să descoperi fiecare șmecherie. Spuneam mai devreme că Big Race este un joc realist. De fapt este mai mult decît un joc, este masa ta virtuala de pinball. Poți sa accesezi meniul operatorului, de unde poți să-ți construiești propria masă de joc. Poți să alegi cîte bile primești într-un joc, cu cîți bani începi jocul, șansele de a pierde sau salva o bila, șansele de a primi o bila în plus și chiar sa modifici modul în care fiecare obiect de pe masă va reacționa lovit fiind de bila.

ÎN CONCLUZIE

Big Race USA se adreseaza exclusiv fanilor jocului de pinball. Aceasta se datoreaza în primul rînd complexitații mesei de joc, este foarte greu să-ți dai seama cum funcționează aceasta fară a citi 20 de pagini de manual și, în al doilea rînd, datorită facilitaților pe care numai un maniac le poate înțelege (pentru a modifica dificultatea jocului trebuie sa umbli în meniuri complexe și incomode, identice cu cele ale unei mese reale - operate cu butoanele flipperelor). Ca idee, masa de joc include: 76 obiecte active și 112 beculețe (fiecare cu semnificatia sa proprie). Big Race USA se poate juca și în multiplayer (2 jucători - "head to head") via LAN/Internet.





PE SCURT 84

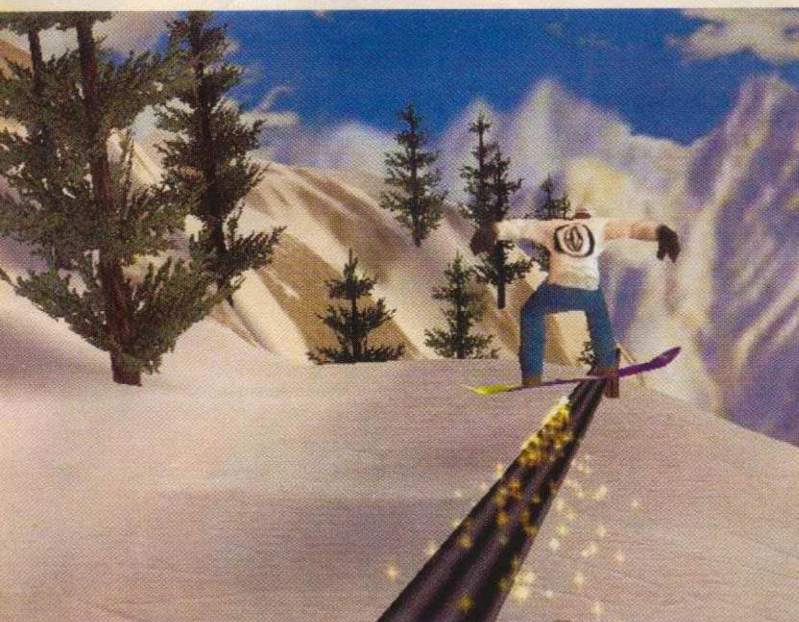
Grafica:	90
Sunet:	80
Muzica:	50
Atractivitate	86
Rejucabilitate	82
Multiplayer:	80

PRO: Este unul dintre cele mai bune pinball-uri la ora actuală

CONTRA: Însă este foarte complicat

Minim
- **Procesor:** P133
- **Memorie:** 16 Mb
- **Harddisk:** 100 Mb
- **Video:** DirectX 5.0
- **CD-Rom:** 4X

Optim
- **Procesor:** P200
- **Memorie:** 32 Mb
- **Harddisk:** 250 Mb
- **Video:** Acc. hard.





ESPN XGAMES PRO BOARDER

Distribuitor: Best Computers
Tip joc: Snowboard
Seamănă cu: -
Redactor: Camil Perian

"XGPB se aseamănă din punct de vedere al concepției de joc cu fotbalul sau baschetul. Adică nu contează al cîtelea ieși de pe teren ci cîte puncte ai marcat cît ai stat acolo."

Există un motiv pentru care pînă la ora actuală au apărut extrem de puține jocuri pe PC sau console care să trateze sporturile de iarnă. Acesta este în principal lipsa de variație pe care aceste sporturi o prezintă, neexistînd în general prea multe de facut și nici prea multe taste de utilizat. X Games Pro Boarder nu este decît o dovadă fidelă a acestor afirmații.

CE?

Jocul pe ansamblu se remarcă printr-o jucabilitate foarte redusă. XGPB oferă patru moduri de întrecere pe snowboard, inspirate desigur din concursurile internaționale și un număr de jucători deasemenea preluați din figurile ce țin afișul concursurilor din Statele Unite. Cu toate acestea, fiecare mod de întrecere conține un singur traseu, care evident după 2-3 parcurgeri va deveni arhi-plictisitor.

Nu vă pripiți. Puteți avea acces și al alte trasee însă pentru asta trebuie să obțineți primul loc în toate aceste 4 întreceri, lucru aproape imposibil, credeți-mă pe cuvînt.





PRIMUL LOC

În loc să se asemene mai mult cu schiul XGPB se aseamănă din punct de vedere al concepției de joc cu fotbalul sau baschetul. Adica nu contează al cîtelea ieși de pe teren ci cîte puncte ai marcat cît ai stat acolo. Ai astfel pe traseu un numar de copaci, bare, dealuri de pe care trebuie să sari sau pe care trebuie să mergi pentru a face puncte. Cine a facut cele mai multe cascadorii a cîștigat cursa, indiferent dacă termină primul sau ultimul.

IMPRESIA ARTISTICĂ

Acesta este locul unde XGPB punctează cel mai bine. O muzică excelentă, formații ca Foo Fighters, Pennywise sau Voodoo Glow Skulls participînd la realizarea coloanei sonore, dublată de o grafică bună spre foarte bună materializată într-o prezentare detaliată a jucatorilor și detalii foarte ridicate ale terenului de concurs fac ca acest joc să nu fie chiar cel mai slab joc de sport cu putință.

Eu îl consider o producție neatractivă, excesiv de grea, și mult prea nerealistă și nearcade pentru a merita luată.

PE SCURT 52

Grafica:	85
Sunet:	75
Muzica:	90
Atractivitate	50
Dificultate	52
Multiplayer:	60

PRO: Are ceva de snowboard și încă e zăpadă la munte

CONTRA: Foarte greu, foarte scurt, foarte plictisitor

Minim

Procesor: P133
Memorie: 16 Mb
Harddisk: 100 Mb
Video: DirectX 5.0
CD-Rom: 4X

Optim

Procesor: P200
Memorie: 32 Mb
Harddisk: 250 Mb
Video: Acc. hard.


www.
softnet
ro
SoftNet

ARMY MEN

Distribuitor: Ubisoft
Tip joc: Strategie
Seamănă cu: -
Redactor: Alex Bartic

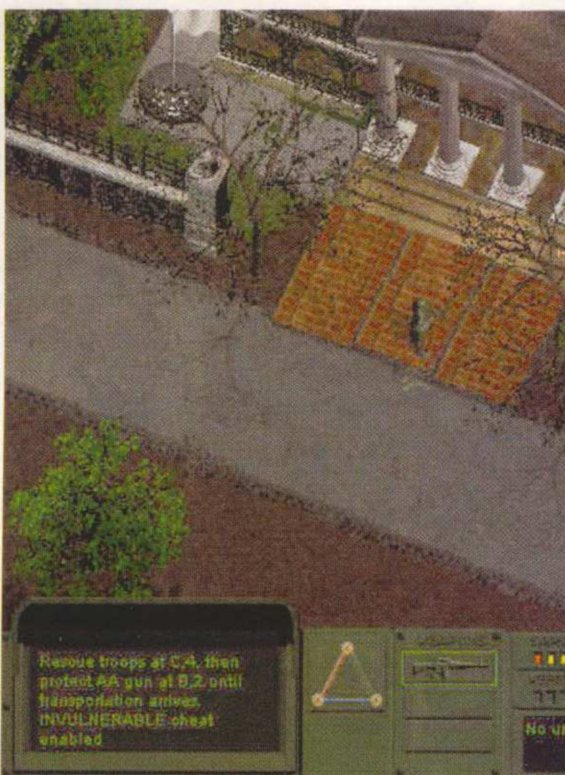
Este cineva printre noi care nu s-a jucat măcar o dată pînă acum cu soldăţei de plastic ? Dacă da, o invit să se întoarcă la păpuşile ei sau în cazul mai ruşinos ale lui ... Da, de peste două sute de ani baieţii conduc soldăţei, iniţial de lemn iar mai tîrziu din plastic, cîştigînd victorii peste victorii şi conducîndu-şi armatele spre glorie. Evoluţia micilor combatanţi de la lemn la plastic a fost doar o prefigurare a evoluţiei de la plastic la siliciu, cei la 3DO fiind primii care au hotărît să transpuna micii combatanţi pe computer într-un joc care să reamintească pînă şi celor mai vîrstnici că vremea copilariei nu trece niciodată.



Army Men este rezultatul. Iniţial conceput ca un joc de strategie asemănător cu C&C, pe parcurs AM a fost transformat în odiseea unui sergent, denumit semnificativ chiar Sarge, aflat în luptă împreuna cu întreaga armată verde împotriva galbenilor care încearcă să-i invadeze. Jucătorul are control direct numai asupra lui Sarge, restul soldaţilor fiind dirijaţi prin cîteva comenzi ca "urmează-mă", "atacă" sau "apără". Ca orice joc cu soldăţei de plastic respectabili, Army Men vine cu un arsenal capabil să mulţumească orice fanatic al genului. Astfel Sarge, chiar dacă porneşte cu o puşcă normală, întîlneşte pe drum diverse lădiţe în care se pot afla obiecte, de la medikit şi upgrade la armă automată pînă la grenade, dinamită, mine, detector de mine, mortier, lansator de rachete şi aruncător de flăcări. Sarge poate căra la un moment dat doar trei arme, care însă pot fi schimbate. Efectul uneltelor de distrugere este realist, în sensul că grenadele, minele şi focul de mitralieră dau rezultatele aşteptate. Lansatorul de rachete este însă total incapabil să distrugă un tanc din unul sau două focuri, pe cînd tancul omoară un soldat din prima. Pe lîngă arme, lădiţele mai conţin uneori şi rachete de semnalizare cu care poate fi chemată aviaţia în misiuni de supraveghere, bombardament sau chiar pentru a lansa paraşutişti pe care Sarge îi comandă în continuare. Vehiculele nu au fost nici ele neglijate, existînd jeep-uri, transportoare blindate, camioane şi tancuri, perfect controlabile şi mai ales utilizabile împotriva galbenilor, griilor sau chiar albaştrilor. Exceptînd camionul, mijloacele de transport au cel puţin o mitralieră, tancul chiar un tun, cu care

pot fi făcuţi bucăţi, err, bucăţi de plastic toţi inamicii, chiar dacă aceştia deţin superioritatea numerică obişnuită jocului. Manevrarea vehiculelor pune însă probleme mari şi mai ales există riscul ca acestea să rămînă blocate între doi copaci sau alte obstacole datorită anumitor bug-uri de engine.

Există trei tipuri de peisaje în care se desfăşoară jocul, respectiv zona montana împădurita, deşert şi mlaştina. Toate trei sunt excelent realizate, cu copaci, cactuşi şi chiar oraşe în care au loc lupte de stradă. Harta nu este chiar plată, existînd diverse elevaţii ale terenului, cam prea puţine şi neimplementate în engine pentru a da cu adevărat un avantaj tactic. Grafica este bună, destul de puţin colorată însă plina de detalii printre care pot fi enumerate turelele care se rotesc şi armele vizibile în mîinile oamenilor de plastic. Mişcarea soldaţilor putea să fie ceva mai bună, dar pentru un joc care a apărut acum aproape un an este pe deplin acceptabilă. Pe cîmpul de luptă rămîn urmele confruntărilor, mai ales sub formă de plastic topit, bucăţi rupte sau clădiri şi corturi ruinate de desele explozii care punctează fiecare misiune. Tancurile au prostul obicei de a se întoarce cu şenilele în sus iar din jeep-uri şi transportoare sar osiile cu roţi cu tot în momentul distrugerii. În materie de urlete de război există deja clasicele împuşcături, gemete şi explozii care dau culoare oricărui joc cu conflicte armate. Obiectivele misiunii sunt vorbite, la fel ca şi anumite comentarii pe care le face Sarge cînd găseşte muniţie sau arme. Muzica este nelipsită pe parcursul jocului şi datorită acestui motiv şi mai ales numărului restrîns de teme poate deveni monotonă după destul de puţin timp, singurul lucru bun fiind posibilitatea de a o opri oricînd, opţiune absentă adeseori.





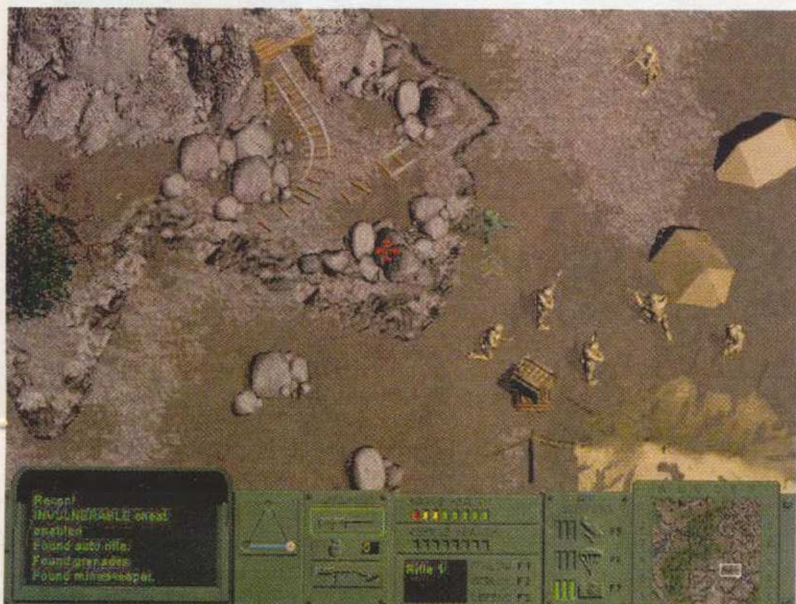
CELE 3 CAMPANII

Jocul are practic trei campanii şi o misiune de antrenament care poartă jucătorul prin aproape tot ce este necesar pentru a juca AM bine. Fiecare campanie se desfăşoară într-un tip de peisaj, iar misiunile sunt diversificate, de la salvări de soldaţi aflaţi în spatele liniilor inamice pînă la escortări, asasinate şi sabotaje. În cadrul unei singure misiuni există întotdeauna mai multe obiective, care sunt comunicate după îndeplinirea celor curente.

Probabil cele mai interesante misiuni din joc sunt cea în care trebuie jefuită banca de plastic şi următoarea, cu adevărat criminală, în care camionul încărcat trebuie protejat de atacurile galbenilor pînă se termină un anumit schimb. Misiunile sunt adesea foarte grele, şi asta în principal datorită eternei superiorităţi numerice pe care o au galbenii sau grii.

Computerul nu excelează la capitolul inteligenţă, soldaţii conduşi de acesta fiind uşor de atras în ambuscade, reciproca fiind şi ea valabilă şi cel mai adesea foarte aplicată. Mişcările soldaţilor galbeni sunt definite prin nişte scripturi, întotdeauna aceleaşi, iar AI-ul nu se adaptează acţiunilor jucătorului. Există chiar şi cîteva comportamente ciudate, în sensul că un tanc pare să ştie întotdeauna unde eşti dacă te-a văzut o singură dată, şi mai ales te fugăreşte continuu, pînă te distruge sau este distrus. Chiar şi în zonele prin care nu poate trece sau trage te fixează continuu cu turela, urmărindu-ţi mişcările. Army Men suportă clasicele TCP/IP, IPX, cablu serial şi modem, dar nu excelează la capitolul multiplayer, chiar dacă există cîteva opţiuni ca deathmatch şi CTF. Cel puţin pe multi player este frustrant să pierzi deoarece ţi-a murit Sarge pentru că jeep-ul s-a blocat între două stînci sau mai ştiu eu ce bug.



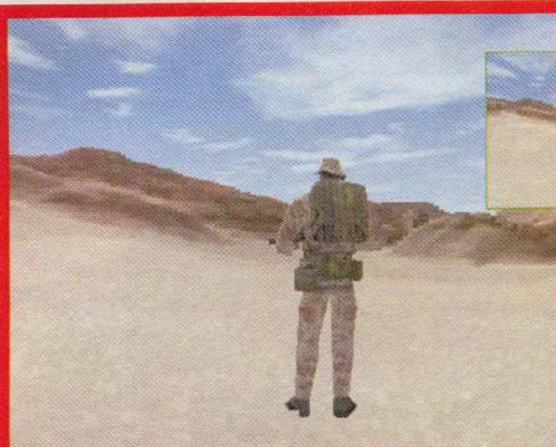


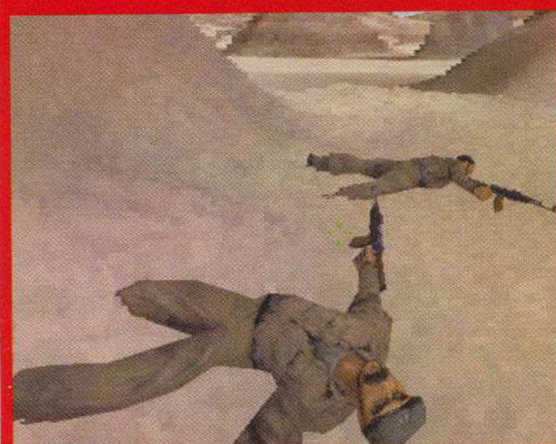
Problemele pe multiplayer şi nu numai se datorează tocmai eficienţei foarte mari a armelor şi a faptului că pentru a nu pierde trebuie să ţi în viaţă sergentul prin focul cîtorva tancuri, a zeci de soldaţi şi mai ales cîmpurile de mine care se dovedesc extrem de ucigătoare chiar şi atunci cînd vine vorba de vehicule grele blindate.

Probabil o abordare RTS sau mai exact Wargame ar fi fost mai de practică din acest punct de vedere, chiar dacă s-ar fi apropiat mult ca idee de masa jocurilor care au împînzit piaţa în ultimii doi ani.

3DO, firmă cunoscută pentru Uprising 1 şi 2 urmează să scoată în curînd Army Men 2, şi sper ca odată cu continuarea să dispară şi bug-urile şi problemele care plaguiesc la ora actuală unul dintre jocurile foarte interesante care au apărut în anul care tocmai a trecut.

CANALUL DE CHEAT





Delta Force

Pentru a folosi codurile, tastați "~". (tilda) si apoi unul din codurile:
iwillsurvive = god mode
takeittothelimit = munitie infinita
raindropskeepfallinonmyhead = poti folosi laser designator (pt reload mai da odata codul)

SIM CITY 3000

Pentru a folosi codurile, trebuie să activați o fereastră cu Ctrl-Shift-Alt-C în care să le introduceți.

i am weak- pune clădiri, facilitați, transporturi, planteaza copaci, etc.
call cousin Vinnie - foarte haios cod, un petitionar apare în "Meet" window și anunța "Local Fundraising Event". se oferă bani pe degeaba.

zyxwvu - folosește cheatul de dinainte si refuză fondurile ce se oferă (dovadă de integritate), apoi dati zyxwvu, si veti primi Sim City Castle în "Rewards" menu.

garbage in, garbage out - toate clădirile legate de gunoi și reciclare sunt disponibile

power to the masses - centralele electrice disponibile

water in the desert - disponibil totul pentru distributia apei

Salt on/Salt off - toggle pentru apă sarată/apă potabilă

pay tribute to your king - toate reward-urile disponibile

let's make a deal - oferte de la vecini

nerdz rool - industrie de tehnologie înaltă



Dominant Species



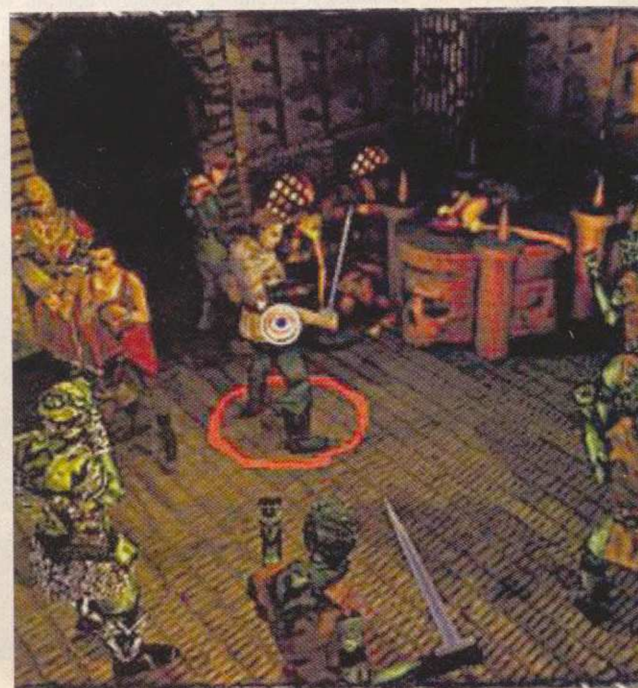
Consola poate fi accesată cu tilda, ca în Quake.
Tastați <enter> și apoi "spawn cisco 1" - va aduce în joc un câine ce poate fi folosit.

Tot în consola, după ce ați selectat un grup de unități, tastați "armorofgod 10000", respectivele unități vor deveni invincibile.

Return to Krondor

Verificati dacă RTKRONDOR.INI conține liniile:
[Console]
Console=1
Dacă nu sunt, puneți-
După ce jocul ajunge în ultimul screen, înainte de a începe efectiv jocul), apăsați Alt-C, ce va aduce promptul verde de consolă.

Tastați aici
PYTOMANIA
Dați un Enter și apoi din nou Alt-C ca să scăpați de consolă
Acest cheat va da magului vostru toate vrăjile, care nu vor costa nimic. Se spune că acesta este singurul cheat folositor al jocului, din păcate (sau poate nu.)





EXTREME G2

În joc schimbați-vă numele în:
neutron - va arăta de parcă sunteți în filmul "Tron".
spyeye - vedere de sus.
spiral - camera se învîrte.
nitroid - Nitro nelimitat.
misplace - dă arme mai bune.
mistake - rachete nelimitate.
xcharge - arme și scuturi nelimitate.
2064 - mașini SF.
xxx - crește viteza jocului.
flick - arată doar un sfert din ecran în timpul jocului.
pixie - obiectele respawnează mai des.

Tiny Trails

Acestea sunt codurile pentru nivele:
2=2967742
3=7974050
4=6947586
5=2962218
6=1943966
7=2917618
8=5923924
9=6905774
10=2887608
11=3893920
12=4867464
13=3882108
14=4855656
15=4837272
16=3843470
17=4817000
18=3831380
19=6804924
20=2786534

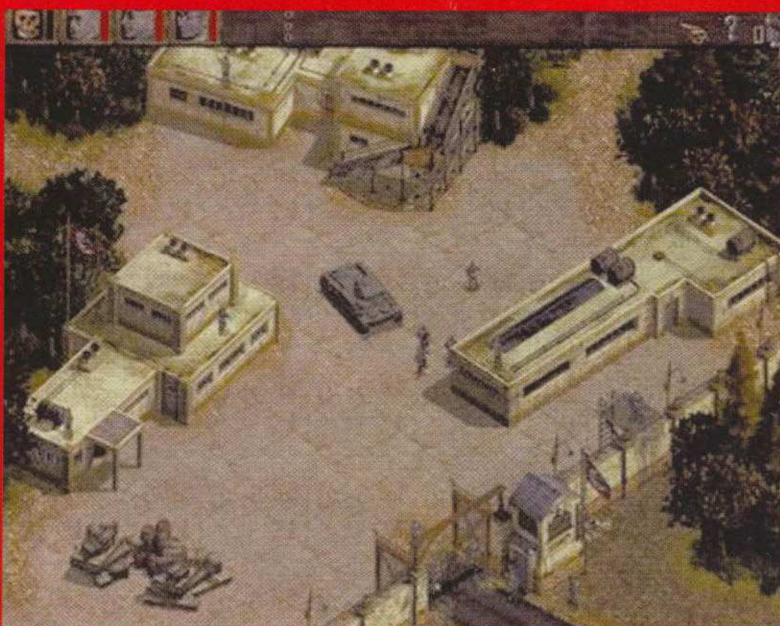
BALDUR'S GATE

Va trebui să editați fișierul Baldur.ini din directorul jocului și sub linia:
[Game Options] (paranteze drepte...)
inserați linia:
Cheats=1
Acum: în joc, apelați consola cu Ctrl-Tab unde puteți introduce codurile
Cheats:TheGreatGonzo() - va genera 10 găini "dure" care vă vor apăra.
Cheats:FirstAid() - generează 5 poțiuni de heal, 5 de neutralizare otravă și o un scroll (stone to flesh).
Cheats:Midas() - vă dă 500 gold.
Cheats:CowKill() - dacă e o vaca pe acolo face vraja CowKill.
Cheats:DrizztAttacks() - generează un Drizzt ostil.
Cheats:DrizztDefends() - același Drizzt, dar de data asta aliat.
Cheats:CriticalItems() - generează toate obiectele "critice" pentru joc.
Cheats:Hans() - mută personajul într-o zonă adiacentă liberă.
Cheats:ExploreArea() - face ca întreaga zonă să fie explorată.



COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Tastați în timpul jocului "GONZO1982"
Acum aveți următoarele opțiuni:
SHIFT+V - invizibilitate
SHIFT+X - teleportare
CTRL+I - invincibilitate
CTRL+SHIFT+N - termină misiunea
STRG-I - god mode
STRG+SHIFT+N - câștigă misiunea



CARMAGEDDON 2



TILTY - intră în Pinball Mode
WATERSPORT - poate merge pe sub apă
LEMMINGIZE - pietoni apatici
STIFFSPASMS - cadavre de mutanți
WOTATWATAMI - cauciucuri unse cu ulei
SMARTBASTARD - termina cursa
MRMAINWARING - pietoni panicați
BIGDANGLE - mutant cu coadă
WETWET - bonus de credite
TINGTING - reparații gratis
STOPSNATCH - oprește/pornește cronometrul
MOONINGMINNIE - gravitația de pe lună
CLINTONCO - Hot Rod
FASTBAST - Turbo
STICKYTYRES - se cațără pe ziduri
GOODHEAD - pietoni cu capete ciudate
EVENINGOCCIFER - beție la volan
TIMMYTITTY - bonus de timp
ZAZAZ - anihilează pietonii
POWPOW - respinge oponenții care se apropie
FRYFRY - pietoni cu aruncatoare de flacari

Arhivele armatei

REDUCERI PENTRU CAZARMELE DIN BUCUREȘTI

Obiectiv:	Greeen Computers
Reducere:	3.5 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci Voodoo, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	3102092

Obiectiv:	BEST COMPUTERS
Reducere:	3 %
Se iau:	JOCURI, calculatoare, accesorii, imprimante
Alte alea:	Sumă achiziție > 1.000.000
Contact:	092566510

Obiectiv:	Gateway
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, consumabile, periferice, soft
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	230.53.10; 230.43.75

Obiectiv:	K TECH Electronics
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	2222036

Obiectiv:	ENTER Computers
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	659.75.20

Obiectiv:	Ubi Soft
Reducere:	3 %
Se iau:	Jocuri + tot ceea ce distribuie UbiSoft în România
Alte alea:	Nici una măcar
Contact:	411.10.45 sau 094.351.025

Obiectiv:	ACORP INTERNATIONAL
Reducere:	2 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Maxim reducere 1.000.000
Contact:	2217343

























REDUCERI PENTRU CAZARMELE DIN AFARA BUCUREȘTIULUI

Soldații din cazarma Galați

Obiectiv:	RomLotus
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	036-474000/fax 036-472222

Soldații din cazarma Iași

Obiectiv:	Qnet
Reducere:	2 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	032-217594 / 032-217595

Soldații din cazarma Harghita

Obiectiv:	COMPUTER Hobby-Shop MikroAtlas
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	066-171745 / 066-171856

Soldații din cazarma Buzău

Obiectiv:	Arca Inf SRL
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	038-414949 / 038-424016

Soldații din cazarma Brașov

Obiectiv:	2 NET computer
Reducere:	3 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Fără restricții
Contact:	068-418000 / 068-154000

Soldații din cazarma Bistrița

Obiectiv:	COMPUTER SHOP
Reducere:	10 %
Se iau:	Calculatoare, accesorii, plăci de sunet, imprimante
Alte alea:	Valabil la achiziția de jocuri
Contact:	063 - 232796/ 063-232797

Fii soldat PC GAMING

Revista în care puteți câștiga jocuri despre care citiți

...și beneficiază de cele mai bune prețuri și arme

Înrolează-te cît mai este timp în armata PC Gaming. Abonează-te acum și vei beneficia de cele mai tari reduceri la toate firmele de calculatoare din țară! Acum este momentul cînd pe lîngă o excelentă revistă vei beneficia de facilități care nu au mai fost oferite la noi în țară. NU mai contează modul de abonare!



Scopul luptei -este de a mobiliza soldații

Orice membru al armatei PC Gaming beneficiază de reduceri în toată țara la o mulțime de firme de calculatoare. Cu cît armata va deveni mai numeroasă și reducerile vor crește deci nu ezitați să vă înrolați! Alături de aceste reduceri orice soldat-abonat beneficiază de clasicele facilități oferite de noi

Modul de înrolare - pentru o pornire ușoară

Dorești să te aflii în armata PC Gaming? Nimic mai simplu! Abonează-te pe un an și ești încorporat! Pînă la primirea noilor ordine vei primi prin poștă Adeverința De Înrolare cu care te vei legitima și o realizare anterioară a armatei pe care o vei putea savura pînă la primirea următoarei producții

Pregătirea luptei - este cheia victoriei

Cum te abonezi primești prin poștă Adeverința De Înrolare. Aceasta este individualizată pentru tine și parafată de noi. Ea dovedește că te aflii în armata PC Gaming și că ai dreptul să împuști reduceri la firmele de calculatoare menționate de noi. Așa deci soldat, cum ai primit Adeverința iei banii și fuga la jaf. Căci acum prețurile la toate marile firme de calculatoare pentru tine au scăzut.

Restricții - pentru păstrarea disciplinei

Există și cîteva reguli care trebuiesc respectate! Este o armată, ce naiba? Dacă firmele au vreo restricție la sume sau la discount-urile acordate este menționată în dreptul lor. Adeverințele nu sunt cumulative și sunt individuale. Odată cu primirea Adeverinței se confirmă că ești soldat matur și capabil să pornești un calculator

Exemplu - să nu fii surprins de poștaș

Mai jos poți vedea un exemplu de Adeverință de Înrolare. Nu o decupa, nu este cea originală ci doar un exemplu asemănător.

PC GAMING — Adeverință De Înrolare

- reducerile sunt adevăratele merite ale unui soldat -

Atenție soldat!

Acum este momentul să acționezi. Primul stagiu l-ai îndeplinit cu succes abonîndu-te la PC Gaming. Acum urmează a doua parte a misiunii tale. Ce a fost greu a trecut, dar nu îți fă speranțe că s-a terminat. Citește revista și vezi firmele care trebuiesc atacate. Misiunea nu este simpă. Ele sunt din toată țara. Scopul tău: ia talonul, prezintă-te și i-ai jefuit de un procent din marfa cumpărată. Procentul de jaf admis este prezentat alături de numele inamicilor. Încă mai ești aici? Fugi și ia jocuri plăci și tot ce vrei!

Aici ești înregistrat soldat. Nu încerca să fugi căci noi te vom prinde

Nume soldat PC Gaming

NUMELE TĂU VA FI AICI

Adresă soldat PC Gaming

AICI O SĂ FIE TRECUTĂ ADRESA TA

...ȘI AICI DACĂ ESTE LUNGĂ

Autorizare soldat PC Gaming

Se adeverește că mai sus menționatul este soldat-abonat pînă la SFÎRȘIT DE ABONAMENT și are dreptul la toate reducerile din revistă

DA! ☐ Doresc să mă înrolez-abonez la PC Gaming de la primul număr disponibil

DA! ☐ Doresc unul dintre numerele anterioare

Perioada de înrolare

Doresc să mă înrolez pentru o perioadă de / la prețul de

☐ 6 luni	144.000 lei
☐ 1 an	288.000 lei

Detaliile tale

Nume________________ Prenume________________

Adresă________________________________

____

Telefon________________________________

Modalități de contribuție la fondul cazarmei

1. Mandat poștal **2.** Ramburs

☐ *Mandat poștal* - plătibil pe numele și adresa următoare: Camil Perian - Strada Nicolae Constantinescu 10, Bl 11A Sc B, Et 2, Apt 20, București 1. S-a plătit cu mandat poștal nr....................

☐ *Ramburs* - cea mai ușoară și comodă modalitate de a realiza un abonament. Este suficient să ne trimiteți acest talon completat iar noi vă vom trimite lună de lună revista pentru perioada specificată, urmînd ca dvs. să o plătiți în clipa în care o primiți.

Avantaje de a fi soldat

1. Creșterea prețului nu te va afecta. Dacă el crește în perioada de abonament îl vei plăti pe cel vechi
2. Reducerea de la abonamentele plătite de 1 an înseamnă că plătești 11 reviste și primești 13
3. Vei beneficia de cele mai bune concursuri, numai cu jocuri originale și megacomponente de calculator
4. Orice abonat pe 1 an dorește unul dintre numerele anterioare îl va primi gratuit
5. Veți beneficia de toate reducerile date de firmele de calculatoare din țară soldaților PC Gaming
6. Urmează să apară Age of Empires 2, Diablo 2, Aliens versus Predator, și toate vor fi prezente în PC Gaming

UHH? PLAYSTATION? CE?

Distribuitor: Sony
Tip hard: Consola
Seamănă cu: Nintendo 64
Redactor: Marius Neașca





Fiecare a văzut un televizor în viața sa. Aproape fiecare are un televizor acasă. Câțiva au conectata la televizor o consola.

CINE ESTE EA?

Consola (Game console) este unul dintre numeroasele dispozitive electronice de divertisment (ca de exemplu casetofonul). Pentru cei care sunt obișnuiți cu termenii, o consolă este un fel de computer dedicat pentru divertisment care folosește drept dispozitiv de ieșire (display) aparatul casnic numit televizor.

Aici intervin discuțiile referitoare la justificarea achiziționării unei console sau a unui calculator. Avantajele calculatorului sunt evidente, însă când se ajunge la preț lucrurile se schimbă brusc. Căci chiar dacă adunăm costul consolei cu cel al televizorului nu vom ajunge la prețul unui calculator multimedia care să poată să ruleze jocuri comparativ cu respectiva consolă. În plus, un televizor este prezent în cea mai mare parte a gospodăriilor și poate fi folosit și la altceva decât la console.

Există mai multe tipuri de console. În comerțul nostru, aproape capitalist, există o serie de modele ieftine și foarte slabe din punct de vedere tehnologic, calitativ și al performanței. Și totuși și aceste console au procesor, memorie, input-devices și tot tacâmul...

CUM ESTE EA?

Fiind o rudă mai mica a calculatorului, consola moștenește principalele caracteristici ale acestuia: Procesorul îndeplinește același rol de "piesă de rezistență" (sau de tranzistor) și furnizează sufletul, mintea și ... literatura. Acestuia i se pune la dispoziție memorie internă sub forma de RAM (Random Acces Memory) și memorie externa (Memory Cartdriges, Memory Cards sau CD-ROMs). Pe lângă acestea se mai găsesc anumite "gadget"-uri cu funcții diverse, care aduc un plus de performanță și de calitate: procesoare grafice, procesoare audio, DSP.

Drept interfață cu utilizatorul se folosește pentru intrare un dispozitiv multifuncțional, de tipul Game Pad-ului sau dispozitive speciale (Light-Pen), iar pentru ieșire se folosește îndeobște un televizor sau eventual un monitor modificat.

Aceasta ar fi în mare chestiunea despre care se vorbește în acest articol.

GENERAȚIA NOUĂ

În nici un caz nu vom vorbi despre consolele ordinare amintite mai sus. Noua tehnologie este în stare să ofere consolelor de vârf posibilități multimedia demne de respectul oricarui PC. Așa au apărut de-a lungul timpului produsele celor trei "grei": Nintendo (SuperNintendo, Nintendo 64), Sega (Sega Megadrive, Sega Saturn, Dreamcast), Sony (Play Station). Pentru numărul acesta am ales prezentarea PlayStation-ului



Tekken 3 - un beat'em up pentru care Mortal Kombat este un foarte slab concurent

NTSC vs. PAL

NTSC și PAL sînt formate de codificare a imaginii TV. Formatul NTSC (National Television System Committee) este folosit în Statele Unite și Japonia, iar formatul PAL (Phase Alternation Line) este folosit în Europa și restul lumii.

Imaginea de televiziune este formată din linii orizontale începând cu colțul din stânga sus. Redarea imaginilor "în mișcare" se face prin reproducerea frame-by-frame, lucru ce prespunune un flux continuu de câteva zeci de frame-uri pe secundă (cu cât mai multe, cu atât mai bine). Acestea sunt principalele caracteristici care deosebesc cele două standarde:

PAL dispune de 312 linii la o frecvență de 50 Hz (adică 50 de frame-uri pe secundă) în timp ce NTSC are numai 262 de linii care au un refresh rate de 60 Hz.

(denumit mai simplu PSX), în principal datorita performanțelor sale dar, mai ales, datorita existenței unor versiuni ce poarta și logo-ul PSX pentru jocurile prezentate în PC Gaming.

PSX

"Ultimul racnet" în domeniu, consola celor de la SONY se apropie cel mai mult de ideal...

Povestea acesteia începe prin anul 1990 când din proiectul "System G" se desprinde o echipă de 10 oameni conduși de Ken Kutaragi care au drept obiectiv realizarea unui produs care să se potrivească strategiei corporației. Obiectivul este atins în 1993, ceea ce conduce la crearea departamentului "Sony Computer Entertainment". Urmeaza demonstrații în fața specialiștilor europeni (Decembrie 1993) și Americani (Ianuarie 1994), lansarea oficiala facându-se în Japonia în Decembrie 1994. Cifra de un milion de unitați vândute (în Japonia) a fost atinsă în luna Mai 1995, din Septembrie același an PSX devine disponibil și în Statele Unite și Europa.

Acum încep să se vada roadele. Demarează o puternica campanie de promovare, se înregistreaza succes după succes, apar noi titluri realizate de producători care se îndreaptă spre noua platforma, prețurile scad, astfel că datele pentru luna Mai 1998 sunt: "șeptelul" de PSX: Japonia - 11.51 milioane, America de Nord - 11.67 milioane, Europa - 9.64 milioane. numarul de titluri disponibile: Japonia - 1280, America de Nord - 412, Europa - 419. Prețurile au plecat de la 39800 yen/299 $/299 £ și au ajuns la 20000 yen/149 $/129 £.

Cam așa se scrie istoria moderna.

TEKNIKA

Principala caracteristică a consolei este tipul de sistem TV (PAL sau NTSC - vezi caseta) pentru care a fost proiectat. Aceasta face diferența între modele, fiecare fiind proiectat special pentru un sistem.

Unitatea PlayStation este construită în jurul unui procesor RISC pe 32 de biți produs de LSI Logic Corp. : R3000A. Caracteristicile procesorului sunt: frecvența - 33.8688MHz, performanța în operare - 30 MIPS (Millions Instructions per Second), cache de instrucțiuni - 4 KB, cache de date - 1 KB, viteza magistralei - 132 MB/sec. Altă componentă de baza este drive-ul de CD cu o rata de transfer de până la 300 Kb/s (double speed). CD-ul accepta o capacitate maximă de 660 MB și suportă standardele Audio CD și XA

PLAYSTATION ÎN JURUL LUMII



Ați auzit de "The RACE"? Vi se pare ciudată această întrebare pusă într-un articol ce are ca temă consolele? Toate aceste necunoscute vor fi revelate mai jos.

Primul punct care trebuie lămurit este The RACE. Aceasta este (mai bine zis va fi) o întrecere mai neobișnuită: un înconjurare a Pamântului pe apă la care poate concura orice fel de ambarcațiune, neexistând nici un fel de restricție, nici o împărțire pe clase sau pe greutate ... nimic. Pur și simplu cel mai rapid câștigă. Startul va avea loc în ultima zi a anului 2000 de undeva din Europa de sud (locul nu este stabilit încă). Din pacate interesul pentru sporturile nautice de acest gen în România este extrem de scazut, așa că o enumerare a celor care și-au anunțat participarea la această întrecere ar fi egală cu prezentarea echipei de fotbal a Braziliei unei casnice eschimose.

Ca să trecem la partea legată de PlayStation trebuie însă să-l amintim pe unul dintre aceștia: Steve Fossett. Un californian pasionat până la extrem de aventură. A trecut prin automobilism, cățarare, dirijabile, înot și s-a oprit la yachting, acesta părând să fie vocația lui. El va fi eroul principal (capitanul - cum ar fi) povestirii urmatoare.

În decembrie 1998, la Auckland în Noua Zeelandă a fost lansat la apă (se spune că a fost una dintre cele mai așteptate lansări din ultimii zece ani) *PlayStation* . Nu vă îngrijorați! Acest *Playstation* nu este o consola, ci un maxi-catamaran. Dezvoltată în secret printr-un proiect sponsorizat de Sony Computer Entertainment Europe acest yaht se dorește cea mai rapida ambarcațiune de acest tip a tuturor timpurilor.

Asta rămâne de văzut, un lucru fiind cert: *Playstation* este "ultimul racnet" mustind de tehnologie de ultimă oră, adunând la un loc rezultatele multor echipe de cercetători din diferite domenii, împrăștiați pe tot globul. Ca să vă convingeți, iata câteva amănunte "picante":

- întreaga ambarcațiune folosește din plin tehnologie aerospațială. S-a recurs la materiale compozite conforme cu bazele de date de la NASA (fibre de carbon, kevlar, spectra).
- s-a recurs la simularea pe calculator, folosindu-se instrumente soft de cel mai înalt nivel atât la proiectare (Finite Element Analysis - program de proiectare structurală) cât și la testare (Velocity Prediction Program - program ce simulează chiar o croaziera în jurul lumii).
- yahtul beneficiază de sistem de telecomunicație prin satelit cu o structura modulară ce permite adaugarea de noi facilități.
- toate sistemele sunt "energy saving", aceasta conducând - alături de bateriile nichel-metal-hidrid - la o economie de greutate.

Conlucrarea între popoare (din păcate, popoarele *lor*) reiese și din structura echipajului aflat sub comanda lui Steve: Stan Honey (SUA) - navigator, Brian Thompson (Anglia) - watch captain, Ben Wright (Australia) - watch captain, Peter Hogg (New Zealand) - crewman, Mark Callahan (Australia) - crewman.

Până la startul în The RACE, ei și-au propus să doboare o serie de recorduri, asta ca făcând parte din programului de pregătire - aprovizionare.

Asta ne face sa ne nu ne mirăm de afirmația lui Steve Fossett referitoare evoluția *PlayStation* în The RACE: "Nu ne-am propus sa ieșim pe locul doi". Succes!



Consola	Procesor			CD	Memorie	Grafică		Sunet
	Tip	Frecv.	MIPS			2D	3D	
PSX	R300A, RISC, 32 bit - LSI Corp	33.8 Mhz	30	2X	2 MB RAM+ 1 MB VRAM + 512 KB Sound+ 512 KB ROM OS	16 milioane culori @740x480, 360000 pol/sec	500000 pol/sec - full, 1000000 pol/sec - flat	44.1 KHz, 24 canale
Sega Saturn	2 X SH2, RISC 32 bit, Hitachi	28 Mhz	25	2X	2 MB RAM+ 1.54 MB VRAM + 540 KM Sound	16 milioane culori @704x480, 360000 pol/sec	200000 pol/sec - full, 500000 pol/sec - flat	44.1 KHz, 32 canale, 32 voci
Nintendo 64	R4300, RISC, 64 bit - MIPS	93.75 Mhz	125		4 MB	21 bit@640X480	>100000 pol/sec - full	44.1 KHz, 64 canale

Iată mai sus un tabel comparativ între tipurile importante de console existente la ora actuală: Nindento 64, Playstation, Sega Saturn





Interactive Audio.

Caracteristicile grafice sunt: adâncime culoare - 16.7 million colors, rezoluţii - 256x224 - 740x480; 4000 a câte 8x8 pixeli - sprite-uri cu scalare şi rotire individuală, background-uri multiple, 360000 poligoane/sec. Posibilităţile de manevrare a sprite-urilor includ: rotire, scalare, transparenţă, warping, fade, priority.

Motorul de geometrie 3D (GTE) atinge o performanţă de 66 MIPS şi poate rezolva 1.5 milioane de poligoane flat-shaded pe secunda sau 500.000 poligoane cu sursa de lumina şi umbra Goraud pe secundă. Este capabil de asemenea de multiplicari matriciale la viteză înalta.

Partea de decodare este legata direct la CPU, suporta formatul JPEG şi este capabilă de 80 MIPS.

Partea de sunet lucrează pe 24 de canale la o frecvenţă de eşantionare de 44.1 MHz (calitate CD) în formatul AD-PCM. Sunt disponibile efectele: Looping, Envelope şi Digital Reverb. Memoriile sistemului se împart în: RAM - 2 MB, Video RAM 1 - MB, Sound RAM - 512 KB, CD-ROM buffer - 32 KB, ROM ce conţine sub-sistemul de operare - 512 KB. Fiecare cartelă de memorie Flash-Memory are o capacitate de 128 KB.

Sistemul I/O cuprinde 2 porturi pentru periferice (pad, mouse, etc.), 2 sloturi pentru memory cards şi o interfaţă serială ce permite interconectivitate (mini-reţea de PSX).

A FACE POLITICĂ

Politica purtată de SONY a condus la un alt tip de diferenţiere a PSX-urilor, implicând în mod direct titlurile (aşadar software-ul). Pentru a nu ştiu câta oara lumea este împărţită în mai multe zone. Din fericire această împărţire nu are la bază criterii politice, economice, rasiale sau de altă natură cu scopul avantajării uneia sau alteia dintre părţi. Lumea PSX cuprinde zona Asiatică, zona Europeana, zona Americana şi zona "Ceilalţi". Lucrurile stau în felul următor: în fiecare din zone se comercializează modele cu caracteristici identice (impuse de standardele din acea zonă - TV, reţea electrică) dar diferite de cele din alte zone. Aceste caracteristici sunt "controlate" de software, ajungându-se la situaţia ca - spre exemplu- un titlu scris în zona Europeană, cumpărat de tatăl lui Johnny în călătoria la Paris să nu poată fi rulat pe consola primită de Johnny de ziua lui de la bunicu' din New York. Avantajele acestei abordări par a fi descurajarea pirateriei şi un mai bun control al distribuţiei şi al informaţiilor despre publicul ţintă al produselor (daca Asiaticii detestă jocurile cu maşini, nu produci NFSIII pentru această zona). Chestia cu pirateria începe să piarda teren, existând posibilitatea unui override prin care se trece de protecţia "zonală".

LA CURSE CU PC-URI

După cum se vede, deşi PSX este o consolă, are posibilitatea să se întreaca chiar cu un PC cu accelerator 3D. Cu toate aceste calităţi nu-i de mirare că numărul de unităţi vândute în întreaga lume a depaşit în August 1998 pragul de 40 de milioane.

CASUTA POSTALA

DESPRE SIN

Cu ocazia sărbătorilor mi-am procurat 2 CD-uri. Pe unul dintre ele era Sin. Nu are nimic original. Motorul grafic din Quake 2, puțin modificat, singurele modificări rămînînd armele, acțiunea, muzica, iar interfața este ca la majoritatea Quake clonelor. Half Life merge la fel de slab ca Sin pe sistemul meu (P150)?
Cristescu Alexandru - Buc.

Sin este într-adevăr un joc care are multe deosebiri față de Quake 2 dar nimic de efect, nimic original. Dacă Sin mergea slab, Half Life probabil va merge groaznic de slab.

CDUL PCG PE N64

Aș vrea să vă întreb 2 probleme: La Playstation sau N64 se poate folosi CD-ul PC Gaming? Pentru a juca bine orice joc este bun un P2-300, 64 Ram, Voodoo 2
Florin Cojan - Rovinari

Nu, CD-ul PCG nu merge pe Playstation sau Nintendo. Iar calculatorul menționat de tine este taman bun.

DOI PE UNUL

Jocurile World Cup 98 și FIFA 99 se pot juca în doi pe același calculator?
Muad'Dib- Slatina

Da, se pot juca, doar că nu de pe tastatură. Fiecare jucător trebuie să aibă alt controller: gamepad, joystick, mouse sau tastatură.

NICI CHIAR AȘA

Este a treia sau a patra oară cînd vă scriu și încep să mă plictisesc pentru că nu mi-ați răspuns. Sunt dezamăgit că nu mi-ați luat în considerare nici o sugestie. Nu vreți să folosiți subtitlul "More PC & even more Gaming". De ce?
Florin Imbrea - Neamț

Nu tot ce zboară se mănîncă și nu tot ce îi vine oricui se pune în aplicare. Nu cred că este cazul să ne tragi la răspundere că nu ți-am urmat taman sugestiile tale. O revistă mai are printre altele și propria ei concepție și personalitate.

UN OM DESCHIS

Aș vrea să vă spun deschis că revista PC Gaming este preferata mea și tocmai de aceea o să am și eu cîteva întrebări: Ce se întîmplă cu Duke Nukem 4 Ever? De ce ați criticat Delta Force-ul? Mi se pare cel mai grozav joc pe care îl am. Am dat o grămadă de bani pe Half Life și cînd se termina partea de început, după experiment, mă omoară niște gîndaci albi.
Mircea Lepădatu - Brăila.

Cu Duke 4 Ever se întîmplă că întîrzie. Producătorii nu au mai oferit nimic nou, poze sau demo-uri, deci așteptăm.

Delta Force-ul suferă din mai multe puncte de vedere. Engine-ul Voxel, care mănîncă o groază de resurse oferind un grad de spectaculozitate redus, cu excepția văzutului la distanță, și un grad de realism cam redus, în sensul în care poți alerga, sări și în același timp trage și nimeri în cap pe cineva aflat la cîteva sute de metri distanță.

În Half Life, după experiment, fugi cît te țin picioarele de acolo, găsește-i pe cei 2 oameni de știință (dintre care unul e pe moarte), sunt foarte ușor de găsit, convinge-l pe cel sănătos să-ți deschidă ușa din camera respectivă, fugi pe unicul culoar existent, treci de prima ușă spartă, treci și de imensele dulapuri căzute, iar lîngă ușa următoare vei găsi o rangă, prima ta armă din joc.

CAPTURARE DE IMAGINI

Cum aș putea să captez imagini din jocuri care nu au fereastră în Windows 95 cu Hypersnap DX? (Quake, Industry Giant). Există vreun cod pentru schimbarea uniformei Larei în Tomb Raider 2 în costumul Evei?
Radu Marin - București

Nu am înțeles ce sunt alea jocuri care nu au fereastră în Win 95. Adică la care nu poți face ALT+TAB? Dacă da, Hypersnap are o opțiune care se cheamă Quick Save, care în urma apăsării tastei de captură salvează poza direct pe disc, fără a te mai duce în Windows să o salvezi singur.

Pentru a doua problemă nu există un cod. Dacă te mulțumești însă și cu Adam te poți dezbrăca și privi în oglindă.

INTERVIUL LUNII

Mi-a plăcut foarte mult prezentarea la FIFA 99, însă la prima lectură nu mi-am dat seama că așa zisul Cam Ilper Ian este autorul articolului, Camil Perian, așa că am citit tot articolul, cu impresia că este un interviu.
Ciprian Stavăr - Brăila

No comment.

PLAYSTATION PESTE TOT

Salut. Mă numesc Vasile și sunt din Baia Mare. Ați putea ca la începutul fiecărui articol dedicat unui joc pe lîngă distribuitor, redactor, etc să introduceți și "Disponibil pe" unde să scrieți dacă este sau nu disponibil pe anumite console?

Salut. Ba da, desigur că am putea scrie. Este însă o problemă. Chiar dacă este disponibil și pe consolă, singurul lucru asemănător ar putea fi între cele două jocuri doar titlul. Asta din cauză că între un joc pe consolă și PC variază mult grafica, sunetul, jucabilitatea, dificultate, de multe ori chiar și ideea, deci nota și prezentarea articolului nu ar fi nici pe departe reale pentru varianta de pe consolă a jocului, și atunci nu am face decît să încurcăm pe toată lumea.

DREPTUL LA REPLICĂ

Mă adresez lui Alexandru Toma care v-a scris o scrisoare într-unul dintre numerele anterioare. Cum poți tu să afirmi "că spiritul balcanic nu se potrivește nu se potrivește cu aspectul occidental al revistei", probabil tu ești acel mare educat pe care îl așteaptă țara. Dacă tu ne consideri pe noi restul lumii din România balcaniști asta înseamnă că tu nu gîndești. În legătură cu problemele pe care toată lumea le "ignoră", probabil după părerea ta revista ar trebui să apară pe hîrtie de ziar pentru "balcaniști" și pentru tine un exemplar super occidental și după toate astea mai ai și tupeul să scrii "nu doresc să inaugurez eu rubrica 'Am sînge în vine'". După mine, tu trebuia să inaugurezi o nouă rubrică "Cea mai stupidă scrisoare a lunii" și dacă era vorba și de un premiu îl cîștigai fără tragere la sorți.
Eugen Necșefor - Galați

Tu ai spus-o nu noi, deci să nu ne scrie nimeni acuzîndu-ne că vorbim urît.

NU E VINA NOASTRĂ

Voi verificați demo-urile înainte de la pe pune pe CD? La Carma 2 îmi dă eroare după exact 5 minute și la Test Drive Off Road 2 se blochează la pornire. Poate altădată le verificați înainte.
George Duduman - Moreni

Desigur că verificăm demo-urile înainte de a le pune pe CD. Te-ai gîndit însă că din multe zecile de mii de calculatoare care utilizează aceste CD-uri s-ar putea ca unele să nu fie bine configurate?

UNA UNITATE TEXTURARE

Am un computer cu Creative 3D Blaster Banshee. E mai bună placa decît Voodoo 2 căci la Quake 2 eu am 30 fps în 800x600 iar pe un calculator asemănător cu Voodoo 2 Quake 2 merge la 39fps.
Floroiu Victor - Rm Vâlcea

Diferența este generată la acest capitol de o unitate de texturare pe care Voodoo 2 o are în plus (de aici și prețul mai mare), pe care Quake 2 o folosește. Sunt multe alte jocuri care nu o folosesc, iar acolo Banshee-ul este mai rapid.

DREPTUL LA PROTEST

Aș vrea să îi dau un răspuns D-lui Florin Buharu care critica revista și articolul de Carmageddon 2. Dacă el compară (aseamănă) violența din jocuri cu violența din realitate atunci îi lipsesc în mod evident și incontestabil o parte dintre doagele cu care ar trebui să fie dotat un om normal. Aș dori să știu cam ce impresie i-ar face Resident Evil 1 sau 2? Dacă PC Gaming este revista maniacilor și sadicilor din România, atunci el este singurul om normal de pe pămînt.
Marcel Dăscălescu din

Botoșani

Nu ne punem la mijloc în această dispută. Ne-am exprimat punctul de vedere numărul trecut.

UNDE E CUPRINSU?

Salut. Mă numesc Ady și sunt din Craiova. Coperta de la nr 9 pînă la ultimul a fost naspa, bre. Nu de alta dar știam și eu că cuprinsul se pune în interiorul revistei și nu pe copertă.

Coperta unei reviste este făcută să te informeze asupra a ceea ce vei găsi în revistă. Cumpăr revista X pentru că prezintă jocul "macaroane și sandale" sau pentru că prezintă știu eu ce altceva. Ideea este: uite ce e în revistă, o cumpăr și nu o cumpăr și să văd apoi și ce e prin ea, nu?

AMD SAU P2?

Avînd în vedere noua tehnologie din domeniul IT și avînd în vedere diferențele de preț ce îmi recomandați acum P2 300 sau K6-2 - 300?
Hash - Tîrgoviște

Îți recomandăm cu căldură un CeleronA la 300 pe care îl iei și îl overclock-uiești la 450. Este fiabil, rapid și foarte ieftin.

HMMM....

Vă rog să-mi spuneți și mie ce argumente să folosesc pentru a-mi convinge părinții că este necesar un upgrade!
Nicolae Cosmin - București

Foarte simplu. Fie faci pe calculator ceva care să li se pară foarte interesant, iar cînd ei sunt în culmea extazului le spui că nu poți să mai faci că nu te mai ține calculatorul, fie îi convingi să facă ceva pe calculator și cum începe să le placă le spui același lucru.

REDUCERI MASIVE

Ați redus toată scrisoarea mea trecută la observația mea cu privire la rush-urile stupide.
Adrian Bălan - Rm Vâlcea

Ce să facem și noi, avem puțin spațiu și atunci răspundem numai la ce este esențial. Cum am făcut și de această dată.

PREA MULTE JOCURI!

Vreau să vă reproșez că revista nu este atît de colorată pe cît ar dori un gamer să fie. Rubrici sunt multe dar toate tratează cam același lucru, prezentări de jocuri. Abia aștept să-mi răspundeți să văd cum o să mă luați la mișto.
PROKA GOD - București

Noi nu o să mai facem mișto, ceea ce ai scris face asta suficient. O să înlocuim jocurile cu prezentări de balet, papuci evazați și picioare buducașe. Poate și ocheane.

MULTE ÎNTREBĂRI

Aș dori să știu: 1. Care e cea mai bună placă video 2. Cel mai bun 3D Shooter 3. Cel mai bun RTS 4. Poziția Q2 în topul 3D Shooter-elor. 5. Ce știți de Tiberian Sun 6. Ce upgrade-uri îmi recomandați 7. Faceți poster Quake 2? 8. Nu scumpiți revista. 9 Keep up the good work.
Alexandru Cherchez - Craiova

1. nVidia Riva TNT 2. Half Life 3. Total Annihilation 4. 2 5. Ce am scris și în reviste pînă acum 6. Ieftine și eficiente 7. Nu 8. Sperăm 9. Încercăm 10. Uh...bine că s-a terminat că altfel ne terminai tu pe noi.

Ce părere aveți despre placa video AGP 8Mb + 3DFx, 4Mb? Merită prețul?
Paul Aparaschivei

Placa menționată de tine "este" 2 plăci și nu una. AGP cu 8Mb sunt caracteristici, nu știu ce fel de placă este. Și prețul, care preț să-i merite?

Eu am un sistem slăbuț după cum spun unii. Pentium 200 MMX, 16 Mb Ram, 1.7 Gb HDD, S3. Cum ce upgrade aș putea să-mi fac cu vreo 2.500.00 lei? Voodoo Banshee sau nVidia Riva TNT sunt mai bune ca Voodoo 2?
Johny Vortex - Iași

Primul lucru care îți este necesar sunt încă 16 Mb Ram iar apoi, dacă-ți rămîn bani suficienți fie un Riva TNT fie un Voodo Banshee care sunt mai bune decît Voodoo 2

Mama s-a hotărît să cumpere un computer pe care visează să joace Age of Empires, Quake, World Cup 98. Rugămintea mea este să-mi spuneți care ar fi tipul de calculator pe care ne-am putea juca jocuri din astea.
Răzvan Dragomir - București

Un K6-2 3D Now 266 cu un Voodoo 1 și 32 Mega de Ram ar trebui să ofere o performanță excepțională la jocurile menționate de tine.

Pot să joc jocuri ca Unreal, Carmageddon 2 care cică nu merg decît cu 3DFx cu o nVidia Riva sau cu altă placă video? **Timol Jowad - București**

Da, poți, însă trebuie să fie plăci bune, în general cu minim 4 mega de memorie.

Care este cea mai bună placă video actuală ca raport preț/calitate?
Andrei - Timișoara

Nu se poate analiza o placă din acest punct de vedere. Depinde ce vrei să faci cu ea. Pentru că un Trident cu 512k la 25.000 lei este cea mai avantajoasă ca raport calitate preț dar nu poți rula bine nici Windows-ul cu ea. Cel mai bun procesor grafic la ora actuală este nVidia Riva TNT. Voodoo Banshee-ul este deasemenea o alegere rezonabilă, atît 2D cît și 3D. Dacă nu dispui de prea mulți bani, un Voodoo 1 rămîne ultima soluție posibilă.

SCRISOAREA LUNII - 50.000 Lei

Eu am acasă Diamond Viper550. Este TNT, merge bine. Această placa vine cu un programel numit DFlash.exe(pt Bios) dar acest program poate extrage și salva bios-ul oricărei alte plăci într-un fisier cu extensia .rom. Un alt program numit NV4Flash.exe nume.rom flash-uiește bios-ul oricărui TNT cu informațiile din acel fișier. Deci eu deși am Diamond am reușit să pun: Bios ASUS, STB, LEADTEK și evident driverele lor. Chestia sigură este că merge să schimbi biosuri între TNT-uri (Diamond, STB , Creative ,ELSA, ASUS, Hercules etc.). Pentru celelalte plăci n-am reușit să fac rost de Biosuri încă dar CLabs vreau să încerc neapărat. Avantaje: dacă nu merge prea bine, treceți la altă placă; dacă apar drivere noi pentru alta, le testați ca și cum ați avea acea placă... Toate aceste plăci au așa numitul design 'Standard' de aceea Canopus nu va merge fiindcă are cîteva modificări, dar nu vă faceți griji , Diamond și Creative sunt ff bune. Poți face o dischetă care să te scoată din 'groapă' punînd înapoi biosul tău vechi (se face flashuirea cu ajutorul unei linii în autoexec.bat nv4flash.exe nume.rom)
Tibi Pal - București

Ok, informații foarte interesante. Ai cîștigat, acum trimite-ne o scrisoare în care să zici și ce bună e revista